

Modul
Desain Grafis
PERCETAKAN



Multimedia kelas XI
semester 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Banyak orang seringkali bingung dengan beberapa istilah yang hampir sama. Kita seringkali mendengar tentang istilah yang hampir mirip selain desain komunikasi visual, yaitu desain grafis dan seni grafis. Istilah desain komunikasi visual sendiri sudah dijelaskan di atas. Sedangkan desain grafis sendiri memang salah satu istilah yang paling sering disalahtukarkan dengan Desain komunikasi visual. Memang keduanya sangat berhubungan erat, namun sebenarnya ada perbedaan di antara keduanya.

Desain grafis atau Graphic Design. Kata **grafis** menurut etimologi adalah berasal dari kata graphic (bahasa Inggris) yang berasal dari bahasa Latin graphē (yang diadopsi kata Yunani graphos), yang berarti menulis, menggores atau menggambar diatas batu.

Desain sendiri merupakan proses pemikiran dan perasaan yang akan menciptakan sesuatu, dengan menggabungkan fakta, konstruksi, fungsi dan estetika untuk memenuhi kebutuhan manusia atau Desain grafis juga biasa diartikan suatu konsep pemecahan masalah rupa, warna, bahan, teknik, biaya, guna dan pemakaian yang diungkapkan dalam gambar dan bentuk.

Dalam desain grafis masalahnya mencakup berbagai bidang seperti teknik perencanaan gambar, bentuk, simbol, huruf, fotografi dan proses cetak disertai pula dengan pengetahuan tentang bahan dan biaya.

Biasanya Desain grafis biasanya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur tetapi sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Tujuan desain grafis selain menciptakan desain atau perencanaan fungsional estetis, namun juga yang informatif dan komunikatif dengan masyarakat yang dilengkapi pula dengan pemahaman mengenai psikologi massa dan teori-teori pemasaran, sehingga karya-karya desain grafis ini bisa merupakan alat promosi yang ampuh.

Dari sinilah Desain grafis juga seperti jenis desain lainnya merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I	DESAIN GRAFIS DAN NIRMANA
BAB II	TIPOGRAFI
BAB III	GAMBAR SKETSA DAN ILLUSTRASI
BAB IV	GAMBAR BENTUK DAN PERSPEKTIF
BAB V	PENGGABUNGAN GAMBAR DAN TEKS BERBASIS VECTOR
BAB VI	EFEK GAMBAR VECTOR
BAB VII	PENGGABUNGAN GAMBAR DAN TEKS BERBASIS BITMAP
BAB VIII	EFEK GAMBAR BITMAP
BAB IX	DESAIN BERBASIS BITMAP DAN VECTOR

DAFTAR PUSTAKA

SEMESTER I

MODUL

BAB I

DESAIN GRAFIS DAN NIRMANA

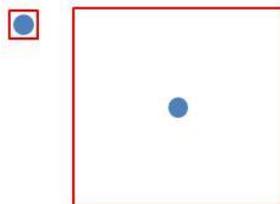
- 3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana
 - 3.1.1 Menjelaskan dasar dasar desain grafis dan nirmana
 - 3.1.2 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana
- 4.1. Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana
 - 4.1.1 Mencoba mendesain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana
 - 4.1.2 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

A. Materi

- 1. Konseptual Nirmana
 - a. Elemen Titik

Elemen titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Dari sebuah titik dapat dikembangkan menjadi garis atau bidang. Pada gambar dalam bidang gambar akan berawal dari sebuah titik dan berhenti pada sebuah titik.

Secara umum bentuk diartikan titik karena ukurannya yang kecil. Namun pengertian kecil itu sesungguhnya nisbi/bersifat relatif tergantung dibandingkan dengan apa dan ukuran seberapa besar.



Titik yang Bersifat Relatif Terhadap Ukuran Bidang

Ciri khas dari elemen titik adalah ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana. Karya seni dapat dihasilkan dengan teknik titik-titik. Dalam mengatur titik pada suatu bidang, Anda bebas menentukan jumlah titik dan alat penyentuh.

Tujuan yang diharapkan adalah efek dari percampuran titik-titik tersebut yang akan menghasilkan warna tertentu.

b. Raut Titik

Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut, dan tanpa arah. Titik dapat juga beraut bujur sangkar, segitiga, dan lain sebagainya.

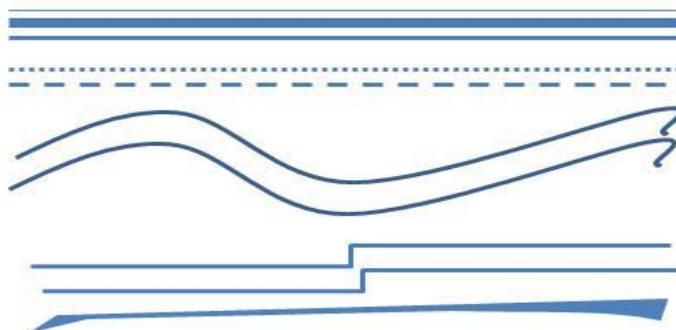


Raut titik

c. Elemen Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa, dan warna. Garis bisa panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, diagonal, dan lain sebagainya.

Jika titik-titik diletakkan sejajar secara berimpit, maka akan didapatkan sebuah garis.



Elemen garis

Saat menyentuh alat gambar atau alat tulis dan Anda berusaha menggerakkannya pada suatu bidang maka akan meninggalkan bekas. Bekas itu disebut goresan atau garis. Disebut demikian karena bentuknya yang kecil memanjang dan hal ini bersifat nisbi.

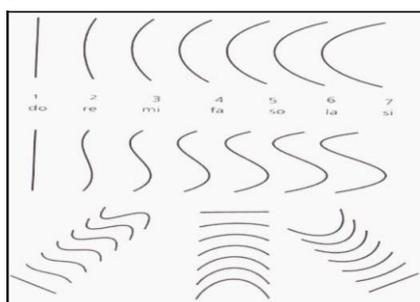
Saat menggunakan alat gambar/alat tulis kecil runcing, tumpul besar, gepeng lebar seperti kuas gepeng lebar, semua hasil goresannya digolongkan sebagai garis.

1) Raut Garis

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Raut garis adalah ciri khas bentuk garis. Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok atau lengkung.

2) Interval Tangga Raut Garis

Pada dasarnya raut garis hanya terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung bisa terdiri dari lengkung tunggal dan lengkung ganda (lengkung S). Perbedaan raut pada garis lurus dan garis lengkung dapat dibuat tujuh interval tangga, seperti tangga nada do, re, mi, fa, so, la, si.



Interval tangga raut garis

Menyusun garis-garis dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan, misalnya nomor 1 dan 2, nomor 5 dan 6, atau nomor 1,2, dan 3, atau nomor-nomor yang lainnya yang saling berdekatan, disebut transisi. Hasilnya harmonis, enak dilihat, cocok untuk hal-hal yang perlu dinikmati berlama-lama, seperti interior, lukisan, busana, dan lain sebagainya.

Jika hanya satu nada akan terdengar monoton, jika dua atau tiga nada yang berdekatan akan terdengar harmonis, dan jika menggunakan dua nada yang bertentangan misalnya nada tinggi dan nada rendah akan terdengar kontras, begitu juga pada garis saat garis nomor 1 bersanding dengan 6 atau 7 akan terlihat kontras.

3) Ukuran Garis

Ukuran garis bukan berdasar ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Seberapa panjang, tinggi, dan besarnya dipengaruhi oleh tempat atau ruang di mana garis berada. Sedangkan ukuran tebal-tipis dipengaruhi oleh alat dan tekanan penggoresan. Jika alat penggoresnya pensil misalnya jenis pensil 2H, H, HB, 1B, 2B, 3B, 4B, atau 5B dan faktor kekuatan

tekanan dalam penggoresan. Oleh karenanya, dengan pensil yang sama, tetapi tekanan penggoresan yang berbeda, akan dihasilkan ketebalan yang berbeda pula.

4) Interval Tangga Ukuran Garis

Menyusun garis dengan dua atau tiga interval garis yang berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun ukuran garisnya.



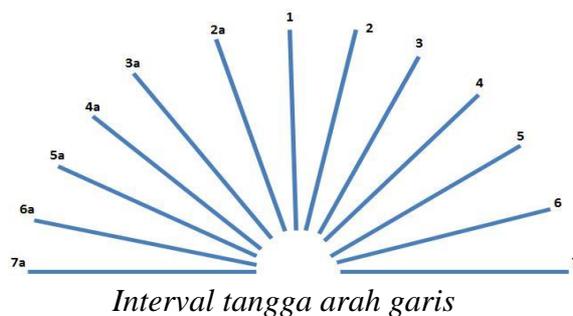
5) Arah Garis

Arah elemen garis hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, vertikal. Garis bisa lurus, melengkung atau bergerigi, namun arah geraknya dari garis tetap terdiri dari tiga arah.

6) Interval Tangga Arah Garis

Arah garis dapat berupa arah horizontal, arah diagonal, dan arah vertikal. Dari arah horizontal, diagonal, vertikal, dapat dibuat tujuh vertikal tangga arah garis.

Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga interval tangga saling berdekatan akan menghasilkan transisi yang harmonis, enak dilihat, menyenangkan. Komposisi yang dihasilkan dari menyusun dua atau tiga arah garis yang saling berjauhan disebut oposisi, hasilnya kontras, dinamis, keras, kuat, tajam, namun bisa juga menjadi kurang bagus dilihat jika tidak tepat menyusun arah garisnya.



7) Gerak Garis

Gerak garis merupakan arah gerak saat menggoreskan garis tersebut. Gerak garis bisa dikatakan irama garis. Arah garis dapat lurus, lengkung, lengkung ganda/majemuk, berombak merata, berombak dari kecil ke besar, berombak dari besar ke kecil, melingkar-lingkar, patah-patah, bergigi, atau campuran dari beberapa aspek.

- ❖ Garis dengan teknik goresan media runcing, seperti pensil, pena, rapido, dan sejenisnya.
- ❖ Garis dengan teknik goresan media lunak, seperti kuas lunak/kuas cat air, spon, dan media lunak yang lain.
- ❖ Garis dengan media teknik goresan media keras, seperti kayu, besi, lidi, atau lainnya.
- ❖ Garis dengan teknik goresan pisau palet, dan sejenisnya.
- ❖ Garis dengan teknik goresan lilin/pastel minyak dicampur cat air/cat poster.
- ❖ Garis dengan goresan malam/paravin, dan canting dicampur cat air/cat poster.
- ❖ Garis dengan goresan media garpu, sisir, dan sejenisnya.

d. Elemen Bidang

Bidang merupakan bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra/dua dimensi. Bidang hanya berdimensi panjang dan lebar. Bidang sebagai ruang adalah ruang dwimatra dan merupakan tempat di mana objek-objek berada.

Bidang yang menempati ruang dapat berbentuk dasar sejajar dengan tafiril/bidang gambar yang memiliki panjang dan lebar, atau dapat berbentuk maya, yaitu bidang yang seolah-olah melengkung, atau bentuk bidang yang seolah-olah membuat sedut dengan tafiril sehingga seperti memiliki kedalaman.

Aplikasi susunan bidang dapat dilihat saat orang menyusun tegel lantai maupun dinding, penyusunan lempeng batu alam pada dinding, menyusun pecahan mozaik, menyusun foto didinding, ataupun menyusun lukisan.

a) Raut Bidang

Secara garis besar macam dari raut bidang terdiri dari geometri dan non-geometri. Bidang geometri bidang teratur yang dibuat secara matematika. Raut bidang geometri atau bidang yang dibuat secara matematika, meliputi segitiga, segi empat, segilima, segienam, segidelapan, lingkaran, dan lain sebagainya.



Bidang geometri

Bidang non-geometri merupakan bidang yang dibuat secara bebas, dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya.



Bidang sudut bebas

Bidang organik adalah bidang-bidang yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang-bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas.



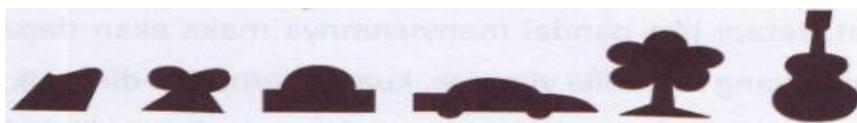
Bidang organik

Selain bentuk bidang yang rata sejajar dengan tafiril/bidang gambar, terdapat bidang yang bersifat maya, yaitu bentuk bidang yang seolah meliuk, bentuk bidang yang seolah miring membentuk sudut, bentuk bidang yang seolah terpelintir, ada lipatan.



Bidang maya

Raut bidang gabungan merupakan segala bentuk alam ini dapat disederhanakan menjadi bentuk bidang dengan raut geometri, raut non geometri, seperti misalnya rumah, pohon, kuda, gitar, dan lain-lain, yang bersifat datar disebut sebagai bidang.



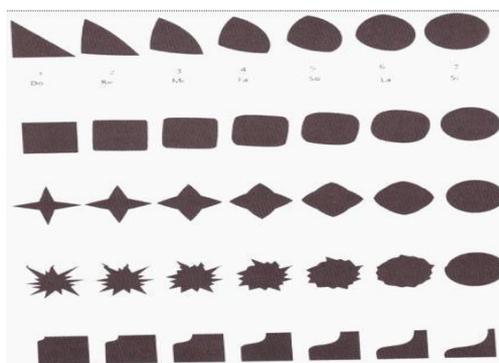
Bidang gabungan

b) Ukuran Bidang

Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar yang menutupi area, bentuk bidang memiliki ukuran. Ukuran yang dimaksud bukan sentimeter atau meter, namun ukuran yang bersifat nisbi, di mana suatu ukuran yang menyesuaikan dengan tempat di mana bidang tersebut berada. Ukuran bidang secara nisbi hanya ada dua, yaitu luas dan sempit. Ukuran bidang yang sama dapat tampak luas manakala diletakkan di area sempit, dan akan tampak sempit jika diletakkan pada area yang luas.

c) Interval Tangga Bidang

Interval tangga bidang merupakan tangga bidang di antara dua bentuk bidang berkontras. Interval tangga bidang dapat diciptakan sendiri secara bebas terhadap dua bidang yang dianggap kontras, misalnya tangga bidang di antara segitiga dengan lingkaran, segiempat dengan lingkaran, atau bentuk bidang bergerigi dengan lingkaran.



Interval tangga raut bidang

Dengan berdasar pada interval tangga bidang, antara lain dapat dihasilkan susunan bidang sebagai berikut.

- ❖ Susunan repetisi: raut bidang dengan suatu interval tangga (raut bidang yang sama). Susunan ini hasilnya monoton, ada kesan resmi, rapi, terlihat statis dan menjemukan.
- ❖ Susunan transisi: memadukan raut bidang dengan dua atau tiga interval yang berdekatan hal ini menghasil harmonis, ada dinamika, dan enak dinikmati.
- ❖ Susunan oposisi: di mana raut bidang dengan dua interval tangga berjauhan (raut bidang yang berbeda), hasilnya kontras, keras, tajam.

d) Interval Tangga Ukuran Bidang

Ukuran bidang bersifat nisbi, yang hanya memiliki dua ukuran, yaitu luas dan sempit. Dikatakan luas jika bidang tersebut berada di tempat yang sempit dan dikatakan sempit manakala bidang tersebut diletakkan pada area yang luas. Di antara ukuran yang luas dan yang sempit tersebut dapat kita buat tujuh interval tangga ukuran bidang.

Saat menyusun bidang berdasar interval tangga ukuran ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

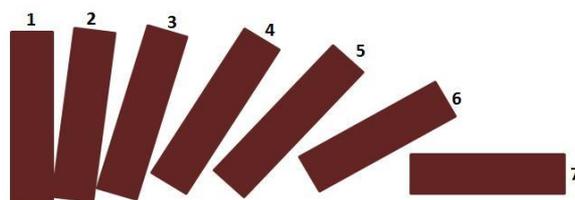
- ❖ Menyusun bidang dengan ukuran satu interval tangga (berarti hanya satu jenis ukuran), hasilnya monoton, statis, dan berkesan resmi.
- ❖ Menyusun bidang dengan dua atau tiga interval bidang yang berdekatan, hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- ❖ Menyusun bidang dengan interval saling berjauhan, hasilnya kontras, dinamis, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.



e) Interval Tangga Arah Bidang

Arah bidang dalam suatu area hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun bidang dengan perubahan arah:

- ❖ Menyusun bidang dengan satu interval tangga (satu arah yang sama) hasilnya monoton, statis, terasa menjemukan.
- ❖ Menyusun bidang dengan dua atau tiga arah berdekatan hasilnya harmonis, enak dilihat, dan menyenangkan.
- ❖ Menyusun dua atau tiga bidang dengan arah saling berjauhan, hasilnya kontras, kuat, tajam, ada kesan kontradiktif.



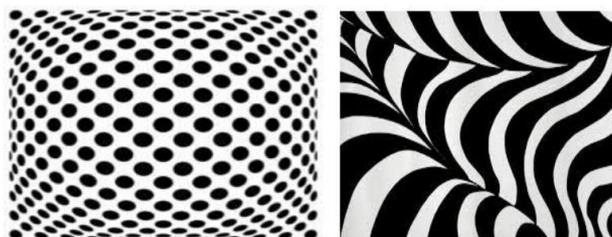
Interval tangga arah bidang

e. Elemen Gempal

1) Gempal/volume

Bentuk rupa gempal/volume merupakan bentuk yang mempunyai tiga dimensi yaitu dimensi ruang yang terdiri dari panjang, lebar, tebal. Hampir semua bentuk yang di alam semesta ini berupa gempal/volume, misalnya kain yang tipis tetap mempunyai ketebalan meskipun tipis.

Pada karya dua dimensi komposisi garis, bidang serta warna akan memberikan kesan volume yang bersifat maya atau tidak dapat diraba. Gempal semu merupakan bentuk tiga dimensi yang semu sehingga susunan gempal semu akan membentuk ruang semu. Pada gambar berikut terlihat susunan bidang-bidang yang menciptakan gempal semu, dengan menyusun bidang geometri lingkaran dengan ukuran yang berbeda (membesar bagian tengah). Dengan menggunakan bidang lengkung bisa juga membentuk suatu bentuk gempal maya.



Penciptaan volume maya pada nirmana dwimatra dengan bidang

2) Raut Gempal

Raut merupakan suatu ciri dari suatu bentuk. Macam-macam raut gempal diantaranya adalah:

Gempal kubistis



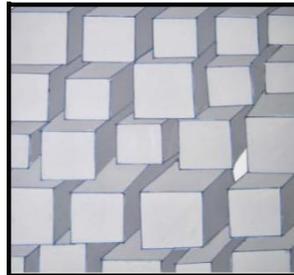
Bentuk gempal yang bersudut-sudut, seperti kubus, kotak, balok, piramida dan lain sebagainya

3) Tata Rupa Gempal

Susunan pada gempal baik gempal nyata maupun gempal semu mempunyai beberapa pedoman dalam susunan yang sama sebagai berikut:

a) Susunan repetisi

Susunan gempal dengan raut yang sama, misalnya susunan balok yang berjajar. Susunan repetisi ini akan menghasilkan kesan monoton, kaku, statis, namun juga akan terlihat resmi, rapi, teratur.



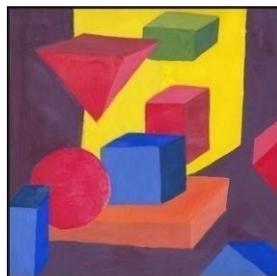
Susunan repetisi

b) Susunan transisi

Pada susunan gempal transisi, raut gempal memiliki hubungan dan ada peralihan bentuk, ada variasi yang sama atau kesamaan tertentu misalnya gempal bola dengan gempal setengah bola, gempal silinder dengan kerucut. Susunan gempal transisi akan membentuk suatu susunan

c) Susunan oposisi

Susunan oposisi atau disebut juga susunan gempal kontras yang saling berbeda bentuk gempalnya, saling bertentangan dan adakalanya perbedaan tersebut bertolak belakang. Susunan oposisi akan menghasilkan sifat kontras, keras, bergejolak. Contoh dari susunan oposisi yaitu susunan gempal dengan bentuk bola dengan kotak, bola dengan piramida, dan lain sebagainya.



Susunan oposisi

2. Visual Nirmana

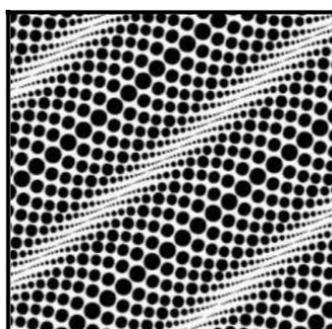
a. Bentuk dan Raut

1) Bentuk

Semua benda yang ada di alam semesta merupakan karya seni/desain, tentu mempunyai bentuk. Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Bentuk kerikil, pasir, debu, dan sebagainya yang relatif kecil dan “tidak berdimensi” dapat dikategorikan sebagai titik. Kawat, tali, kabel, benang dan sebagainya yang hanya berdimensi memanjang dapat disederhanakan menjadi garis.

2) Titik

Titik merupakan unsur visual yang ukurannya relatif kecil, tidak memiliki panjang atau lebar, dan pangkal dari ujung sebuah garis atau bentuk yang akan dibangun. Karya seni rupa berupa gambar atau pun lukisan bermula dari titik.



Rangkaian titik pada karya seni

3) Garis

Garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elatis, kaku, dan tegas. Pengolahan suatu garis akan menghasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua jenis garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik.

Fungsi dari sebuah garis dalam karya seni rupa:

- a. Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang. Garis ini sering disebut garis kontour yang berfungsi untuk memberi batas/tepi gambar;
- b. Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (movement), nilai irama (rhythm), dan nilai arah (direction). Garis ini disebut juga garis grafis;

- c. Memberikan kesan dimensi dan kesan tekstur. Garis ini disebut pula garis arsir atau garis tekstur. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba.

4) Bidang

Bidang merupakan suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas, mempunyai kedudukan, arah, dibatasi oleh garis.

Bidang dalam seni rupa merupakan bagian yang mempunyai sisi lebar dan panjang. Bidang dalam karya seni rupa dapat merupakan bidang yang teratur dan tidak beraturan. Bidang secara garis besar dapat di dibedakan menjadi 2, yaitu:

a. Bidang Alamiah

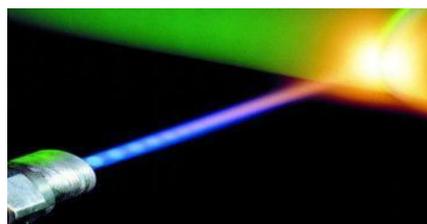
Bidang yang sudah ada di lingkungan alam sekitar kita, contohnya bidang sawah, bidang langit, bidang laut, bidang hamparan pasir pantai, dan lain sebagainya.



Bidang hamparan pasir, bidang air laut, bidang langit

b. Bidang Buatan

Bidang buatan ada yang sengaja dibuat dan tidak sengaja dibuat. Bidang yang sengaja oleh manusia dibuat, misalnya: bidang lukisan, bidang segitiga, bidang lingkaran, dan lain sebagainya. Bidang yang tidak sengaja diibuat timbul karena pembubuhan warna, cahaya.



Bidang karena ada cahaya

5) Raut

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing-masing raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing-masing bentuk dari titik, garis, bidang, gempal tersebut.

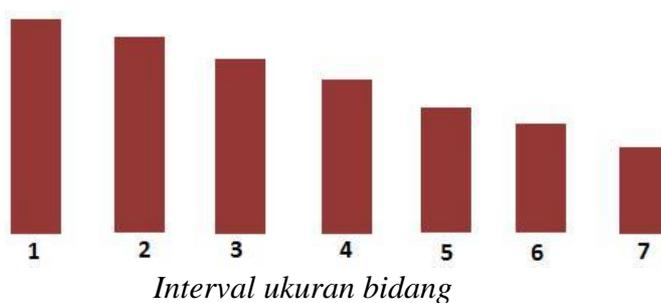
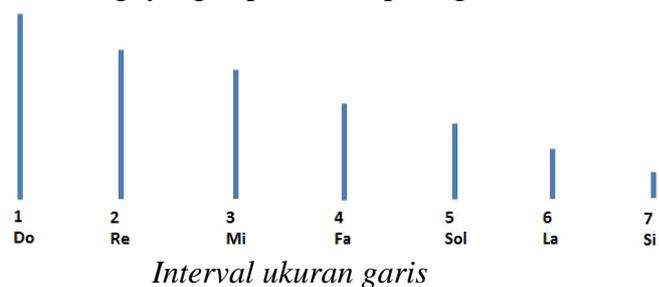
Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga membentuk bidang. Pada nirmana dwimatra, raut terdapat pada raut elemen titik, elemen garis, elemen bidang.

b. Ukuran dan Tekstur

1) Ukuran

Setiap bentuk titik, garis, bidang maupun gempal memiliki sebuah ukuran. Ukuran bisa berupa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah. Ukuran tersebut bersifat nisbi/relatif artinya ukuran tidak bernilai mutlak. Ukuran tergantung terhadap area di mana bentuk tersebut berada.

Ukuran diperhitungkan sebagai unsur rupa, untuk itu dibuatlah suatu interval tangga sebagai panduan untuk mempermudah penyusunan variasi ukuran bentuk untuk mendapatkan suatu karya yang indah. Terdapat 7 interval ukuran bentuk untuk garis dan bidang, yang dapat dilihat pada gambar berikut:

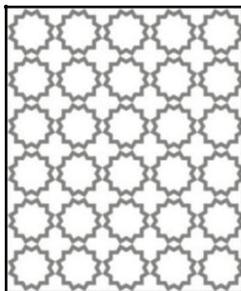


Anda dapat menyusun suatu karya seni dari bentuk garis maupun bidang yang sama dengan ukuran yang berbeda, agar karya tersebut terlihat harmoni dan

indah, beberapa hal yang perlu Anda saat menggunakan interval ukuran garis maupun bidang.

a) Menyusun dengan susunan repetisi

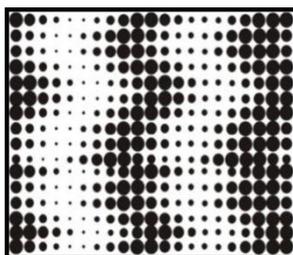
Susunan dengan ukuran yang sama dan bentuk yang sama serta jarak yang sama pula, hal ini menghasilkan suatu karya statis, tenang, rapi, resmi tetapi menjemukan, monoton.



Susunan repetisi

b) Menyusun dengan susunan transisi

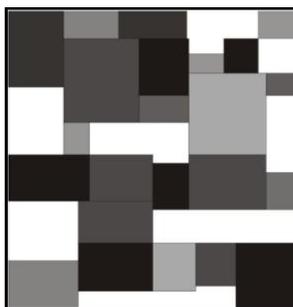
Susunan transisi menyusun bentuk-bentuk dengan 2 atau 3 interval tangga yang berdekatan, misalkan menggunakan ukuran pada interval nomor 4-5-6. Hal ini akan menghasilkan transisi yang harmonis.



Susunan transisi

c) Menyusun dengan susunan oposisi

Susunan oposisi merupakan susunan bentuk-bentuk dengan ukuran dua interval tangga yang berjauhan. Susunan oposisi bersifat kontras, kuat, tajam.



Susunan oposisi

Adakalanya saat menyusun bentuk yang mempunyai susunan ukuran yang oposisi hasilnya kurang bagus dan kontradiksi. Untuk mengatasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

- ❖ Mengulang-ulang dua bentuk kontras ukuran tersebut hingga tercipta suatu irama, meski iramanya nanti cukup terasa keras namun dengan adanya pengulangan tersebut cukup menetralkan kekontrasan.
- ❖ Mengulang ukuran-ukuran besar dalam jumlah yang banyak lalu ditambah dengan satu yang berukuran kecil. Atau juga sebaliknya dan hal ini akan menjadi suatu dominasi pada suatu karya
- ❖ Memberi jembatan yang menghubungkan dua kontras ukuran tersebut. Dengan gradasi ukuran sehingga tercipta pengulangan yang bersifat progresif dalam hal ukuran.

2) Tekstur

Setiap bentuk/benda yang ada di alam semesta ini termasuk karya seni yang memiliki raut. Setiap raut memiliki nilai atau ciri ikhas. Ciri khas dari suatu raut dapat berupa kasar, halus, polos, bermotif, keras dan lain sebagainya dan hal ini disebut tekstur atau barik.

a) Tekstur kasar nyata.

Tekstur kasar nyata berguna untuk membantu mendapatkan keindahan karena dengan permukaan kasar akan lebih mudah mendapatkan keselarasan atau harmoni.



Tekstur kasar nyata harmoni

Tekstur kasar juga dapat mengesankan adanya dominasi atau mendapatkan daya tarik pada suatu karya. Dominasi ini bisa didapatkan di kala karya yang kita buat dipadukan dengan susunan tekstur yang sebagian besar terdiri dari tekstur halus.

Tekstur kasar dapat pula berguna untuk membantu mendapatkan keindahan berpadu dengan kekuatan. Hal ini berguna untuk mendesain produk yang indah sekaligus kuat.



Tekstur pada tutup botol

Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alami dan buatan. Contoh dari tekstur alami yang sering dijumpai adalah tekstur kayu, tekstur batu, tekstur kulit binatang dan lain sebagainya. Tekstur buatan dapat dibuat dengan pelbagai macam cara apa untuk mendapatkan kekasarannya, misalnya ditatah, diukir atau pun dibuat meniru alam.



Tekstur kasar nyata alami - kayu

b) Tekstur alami seadanya

Tekstur asli dari bahan dipertahankan. Bahan dapat berupa kertas, kain, daun, pasir dan lain sebagainya. Penggunaan bahan dapat dipotong atau pun disobek namun tekstur aslinya tetap dimunculkan.



Tekstur alami seadanya – pasir

c) Tekstur alami berubah

Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan tekstur aslinya. Tekstur aslinya telah diubah dengan pelbagai cara, misalnya kertas dibuat bubur, dikusutkan, dicetak timbul dan lain sebagainya. Tekstur pada lempengan logam dapat berubah dengan cara dilubangi, dipukuli. Tekstur kayu dapat diubah dengan cara diukir.



d) Tekstur tersusun

Bahan dapat disusun untuk membentuk suatu pola baru. Pasir, biji-bijian, serpihan kayu, kain, kayu dapat disusun menjadi pola baru dan tekstur baru.



Tekstur dari susunan kertas

e) Tekstur kasar semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran teksturnya bersifat semu. Tekstur terlihat kasar namun jika diraba teksturnya halus. Terdapat beberapa macam tekstur kasar semu, seperti berikut ini:

- ❖ Tekstur hias manual

Tekstur hias manual merupakan tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Contoh dari hias manual diantaranya adalah goresan dengan kapas, bentuk goresan silang-silang, goresan dengan spon, dan lain sebagainya.

❖ **Tekstur mekanik**

Tekstur mekanik adalah tekstur yang dihasilkan dari proses alat mekanik misalnya, jangka, raster, kamera hasil cetakan komputer dan lain sebagainya. Berikut contoh tekstur mekanik. Hasil cetakan komputer, foto serat kayu, foto tekstur wajah keriput:



Tekstur dari proses olahan komputer

Kolase berupa tempelan kertas, kumpulan foto, huruf, dedaunan, dan lain sebagainya.



Kolase kertas

Bahan alami yang digosok potong dan digosok halus, misalnya saja kulit pohon, bebatuan.



Tekstur kulit pohon

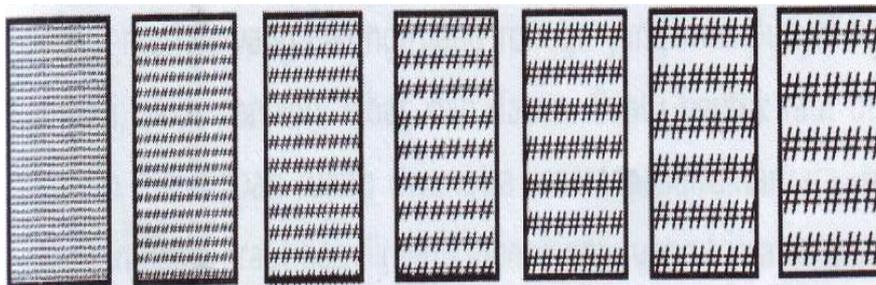
f) Tekstur ekspresi

Tekstur ekspresi merupakan tekstur yang menjadi bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tekstur menjadi raut dan bila tekstur dipisahkan maka raut akan berubah dan maknanya tidak sama. Tekstur ekspresi banyak diterapkan pada seni lukis, seni grafis, desain komunikasi visual. Tekstur ekspresi dapat berasal dari goresan tangan ataupun hasil mekanik. Ada kalanya tekstur ekspresi juga bisa kategorikan sebagai tekstur kasar nyata, misalnya saja karya seni yang dibuat dari plototan cat sehingga kekasar tekstur dapat dilihat dan diraba pula.

g) Tekstur halus

Tekstur halus merupakan tekstur yang terlihat halus ketika dilihat kasat mata maupun diraba. Tekstur halus dapat berupa kesan licin, kusam, mengkilat, mulus. Ketika menyusun tekstur halus mengkilat dan berwarna relatif sulit untuk menyusun keharmonisannya karena adanya pantulan permukaan.

Untuk menyusun tekstur suatu permukaan karya seni dapat menggunakan acuan interval tangga tekstur yang mirip dengan tangga nada penyusunan musik, yaitu do re mi fa so la si do atau diwakili angka dari 1 sampai dengan 7.



Interval tangga tekstur

Kombinasi tekstur halus dengan halus atau kasar dengan kasar (menggunakan satu interval saja) akan menghasilkan karya yang monoton, terasa menjemukan, kurang ada daya tariknya.

Kombinasi tekstur yang tangga intervalnya berjauhan, misalnya tekstur halus dengan tekstur kasar akan menghasilkan kesan kontras, dinamis, vitalitas dan ada daya tarik yang menonjol. Misalnya saja tekstur batu kasar dikombinasikan dengan dinding yang halus.

c. Warna

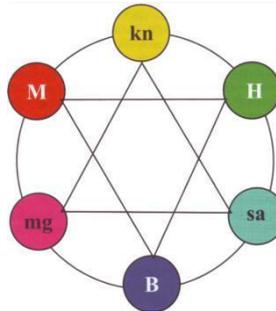
Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik (Sadjiman, 2009).

Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya dalam spektrum cahaya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi dalam spektrum. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.

1) Warna Additive Dan Subtractive

Warna menurut asal kejadiannya dapat digolongkan menjadi warna additive dan subtractive. Warna additive merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Pada warna additive, pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna red, green dan blue dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama menghasilkan warna putih atau dikenal dengan sistem warna RGB. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari pigmen yang bersifat transparan. Warna pokok subtractive: sian (cyan), magenta, dan kuning (yellow), dalam komputer disebut warna model CMY atau lebih dikenal dengan CMYK, K

bukanlah warna tapi unsur prosentase/black/gelap pada masing-masing warna subtractive.



Lingkaran warna additive dan subtractive

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa warna pokok additive adalah:

- ❖ M : merah : red
- ❖ B : biru : blue
- ❖ H : Hijau : green

Sedangkan warna pokok dari warna subtractive adalah:

- ❖ Kn : kuning : Yellow
- ❖ Mg : magenta : magenta
- ❖ Sa : sian : cyan

2) Dimensi-dimensi Warna

Terdapat tiga dimensi warna yang sangat besar pengaruhnya terhadap tata rupa, yaitu hue, value, dan chroma.

Hue adalah realitas/rona/corak warna, yaitu dimensi mengenai klasifikasi warna, nama warna, dan jenis warna. Hue merupakan karakteristik, ciri khas, atau identitas yang digunakan untuk membedakan sebuah warna dari warna lainnya.

Value adalah tonalitas warna, yaitu dimensi tentang terang-gelap warna atau tua-muda warna, atau “ke-terang-an” warna (lightness).

Chroma adalah intensitas warna, yaitu dimensi tentang cerah redup warna, cemerlang suram warna, disebut pula “kecerahan” warna (brightness). Intensitas ini disebabkan oleh adanya penyerapan atau peredaman warna (saturation).

3) Pencampuran Warna Bahan

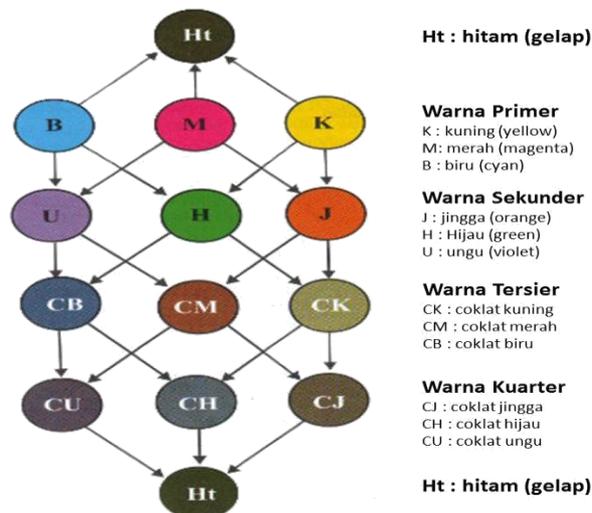
Berdasarkan pencampuran warna bahan warna dapat digolongkan menjadi beberapa macam, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, warna kuarter. Warna bahan sesungguhnya terdiri atas dua jenis, yaitu:

- ❖ Warna bahan tinta cetak (print computer dan offset).

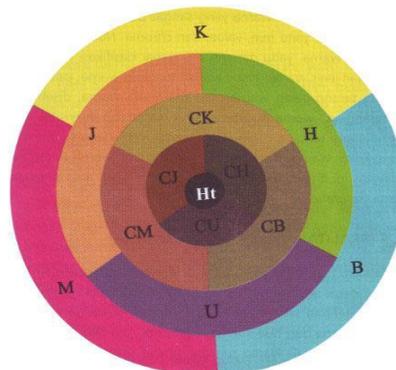
Warna primer bahan tinta cetak adalah Cyan, Magenta, yellow (CMY)

- ❖ Warna bahan cat (cat air, cat poster, cat akrilik, cat minyak, dan lain-lain). Warna pokok/primer bahan cat dalam praktik sehari hari adalah kuning (yellow), Merah (Red), dan Biru (Blue) atau disebut RGB.

Pada warna bahan cat warna pokok/primer/pertama adalah kuning, merah, dan biru.



Pencampuran warna bahan



Skala pencampuran warna

Dari gambar skala pencampuran warna-warna, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- ❖ Warna primer/pokok: terdiri dari warna pokok merah, kuning, biru.
- ❖ Warna sekunder: pencampuran 2 warna primer. Hijau (H) = biru & kuning. Jingga (J) = kuning & merah. Ungu (U) = merah & biru
- ❖ Warna tersier: pencampuran 2 warna sekunder. Coklat kuning (CK) = jingga & hijau. Coklat merah (CM) = jingga & ungu.. Coklat biru (CB) = hijau & ungu.
- ❖ Warna kuartier: pencampuran 2 warna tersier. Coklat jingga (CJ) = coklat kuning & coklat merah. Coklat hijau (CH) = coklat kuning & coklat biru Coklat ungu (CU) = coklat biru & coklat merah.

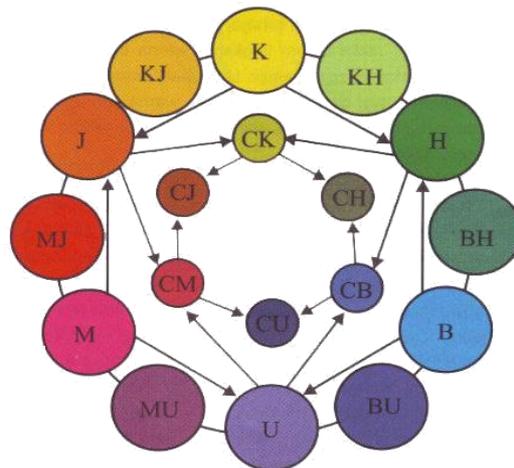
4) Klasifikasi Warna-warna

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier.

Klasifikasi	Keterangan	Anggota warna
Warna primer	Disebut warna primer atau pokok karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain.	- Biru - Merah - Kuning
Warna sekunder	Sering disebut sebagai warna kedua yang merupakan warna jadian dari pencampuran dua warna primer.	- Jingga/orange - Ungu/violet - Hijau
Wana intermediate	Warna intermediate merupakan warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna.	- Kuning hijau - Kuning jingga - Merah jingga - Merah ungu

		<ul style="list-style-type: none"> - Biru violet - Biru hijau
Warna tersier	Merupakan warna ketiga yang dihasilkan percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua.	<ul style="list-style-type: none"> - Coklat kuning - Coklat merah - Coklat biru
Warna kuartar	Warna kuartar atau warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga	<ul style="list-style-type: none"> - Coklat jingga - Coklat hijau - Coklat ungu

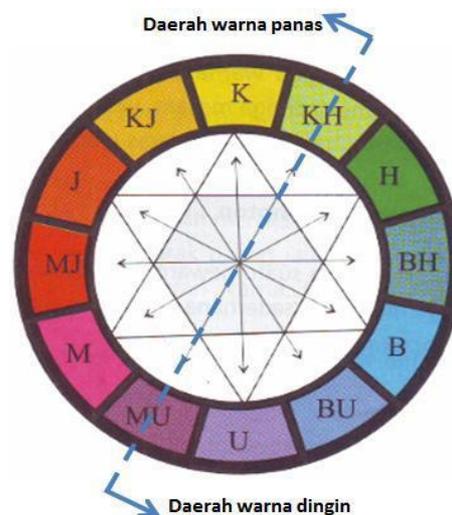
Skema klasifikasi warna



5) Pembagian Warna Berdasar Area Panas Dan Dingin

Dari pembahasan jenis-jenis warna mendasarkan pada teori tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan enam warna intermediate. Kedua belas warna ini kemudian disusun dalam satu lingkaran. Lingkaran berisi 12 warna ini jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong daerah warna panas, dan setengah bagian warna dingin.

Warna panas memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif, warna dingin memberikan kesan tenang, kalem, dan pasif. Bila terlalu banyak warna dingin akan berkesan sedih dan melankoli. Warna panas berkomplemen dengan warna dingin, sehingga sifatnya kontras.



Warna panas dan dingin

Dari skema lingkaran 12 warna dingin dan panas ini, secara terperinci pembagian berbagai warna menjadi daerah panas dan dingin dalam lingkaran ini adalah sebagai berikut.

- ❖ Merah, jingga, dan kuning, digolongkan sebagai warna panas, kesannya panas dan efeknya pun panas.

- ❖ Biru, ungu, dan hijau, digolongkan sebagai warna dingin, kesannya dingin dan efeknya pun dingin.
- ❖ Hijau akan menjadi hangat/panas apabila berubah ke arah hijau kekuning-kuningan, dan ungu akan menjadi hangat jika berubah ke arah ungu kemerah-merahan.

6) Warna-Warna dan Artinya

Tujuan mempelajari nirmana adalah melatih kepekaan artistik dan melatih keterampilan teknis pada desain suatu karya, menambah pemahaman tentang warna dan penerapannya.

Warna	Arti
Merah	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cepat, enerjik, gairah, marah, berani, bahaya, positif, ageresif, merangsang, dan panas. <input type="checkbox"/> Lambang keberanian, kemarahan, kekuatan. <input type="checkbox"/> Bila merahnya adalah merah muda, warna ini memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga rose .
Biru	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah <input type="checkbox"/> Warna biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit, dan dibarat pada es <input type="checkbox"/> Melambangkan keagungan keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, kesatuan, kepercayaan, dan lain-lain.
Kuning	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Keadaan terang dan hangat. <input type="checkbox"/> Gembira, ramah, supel, riang, cerah <input type="checkbox"/> Energi dan keceriaan, kejayaan, kemegahan,

	<p>kemuliaan, dan kekuatan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, dan lain-lain.
Hijau	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuhan-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. <input type="checkbox"/> Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya. <input type="checkbox"/> Melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian,

	<p>kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, kenangan, dan lain-lain.</p>
Jingga/oranye	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Warna jingga memiliki karakter dorongan, semangat merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. <input type="checkbox"/> Jingga menimbulkan sakit kepala, dapat mempengaruhi sistem syaraf, dapat mengetarkan jiwa, menimbulkan nafsu makan. <input type="checkbox"/> Mengingatkan orang pada buah orange sehingga akan menambah rasa manis jika untuk warna makanan. <input type="checkbox"/> Menimbulkan kesan murah, dalam arti harga, sehingga banyak digunakan sebagai warna pengumuman penjualan obral.
Ungu	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. <input type="checkbox"/> Lambang kebesaran, kejayaan, keningratan,

	<p>kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan
Putih	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Putih warna paling terang. <input type="checkbox"/> Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. <input type="checkbox"/> Melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tidak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, kebersihan, simpel, kehormatan.
Hitam	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Formal, kesedihan <input type="checkbox"/> Serius, tegas <input type="checkbox"/> Praktis <input type="checkbox"/> Slim dan sexy
Abu-abu	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ketenangan <input type="checkbox"/> Atau ledakan emosi <input type="checkbox"/> Kemurungan <input type="checkbox"/> Ketidak ceria <input type="checkbox"/> Pertanggungjawaban, keamanan, <input type="checkbox"/> Perak = kemewahan, teknologi tinggi <input type="checkbox"/> Terkait dengan kedokteran, keperawatan, farmasi
Coklat	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Warna tanah, atau warna natural. <input type="checkbox"/> Warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat <input type="checkbox"/> Tetapi memberi kesan terasa kurang bersih.

Vektor

Gambar vektor merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan perhitungan matematis. Gambar vektor umumnya berukuran lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar bitmap. Beberapa format gambar vektor di antaranya: .CDR, .AI, .SVG, .EPS, dan dll. Gambar Vektor menggabungkan titik dan garis untuk menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap. 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 di dukung 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.

Berbeda dengan bitmap, vektor grafik merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor. Misal untuk menggambar lingkaran maka didefinisikan persamaan matematis dari lingkaran sehingga membentuk garis pembatas lingkaran. Didalam garis pembatas tersebut diberi warna sehingga terbentuklah lingkaran. Kedua cara perrepresentasian gambar tersebut mempunyai kekurangan dan kelebihan masing masing. Pada gambar bitmap sangat baik digunakan untuk

merepresentasikan gambar yang sangat kompleks dan detail. Tetapi kekurangannya adalah ukuran filenya tergantung dari ukuran gambar dan resolusinya.



Perbedaan Gambar Vektor Dan Gambar Bitmap

Banyak aplikasi untuk pengolahan gambar vektor, diantaranya:

- ❖ CorelDraw Adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak, yang bermarkas di Ottawa, Kanada.
- ❖ Adobe Illustrator Adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems.
- ❖ Macromedia Freehand adalah aplikasi komputer untuk membuat grafik vektor 2 dimensi (penggunaan lambang geometris seperti titik, garis, lengkungan dan poligon untuk merepresentasikan gambar, dikenal dengan pemodelan geometris) diorientasikan untuk pasar pemasaran desktop professional. Telah tersedia untuk Microsoft Windows dan Mac OS X. Macromedia FreeHand dapat juga untuk membuat banner, vektor, brosur, dan undangan.

B. Evaluasi

1. Apa yang dimaksud dengan elemen bidang dalam nirmana dan contohkan!
2. Sebutkan bagian-bagian dari elemen gempal!
3. Jelaskan perbedaan bentuk dan raut!
4. Apa yang dimaksud dengan tekstur alami berubah?
5. Sebutkan warna additive dan subtractive!

BAB II

TIPOGRAFI

- 3.2 Menerapkan tipografi sesuai media
 - 3.2.1 Menjelaskan tipografi sesuai media
 - 3.2.2 Menerapkan tipografi sesuai media
- 4.2. Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat
 - 4.2.1 Mencoba mendesain menggunakan tipografi yang tepat
 - 4.2.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat

A. Materi

1. 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.

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. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

2. Pengertian Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Tipografi dibagi kedalam 2 macam jenis, yaitu: "Typography" (Tipografi) merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Tipografi atau typography menurut Roy Brewer (1971) 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.

Peran dari pada tipografi itu sendiri adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Terkadang secara tidak sadar, kita selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari dan setiap saat. Seperti koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang biasa kita kenakan dan masih banyak lagi contoh-contoh lainnya.

3. Trik tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membacanya maksimal mungkin.

Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan.

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 Hieratika, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mula 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. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

Secara garis besar huruf-huruf digolongkan menjadi:

- ❖ Roman, dengan ciri memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Termasuk didalamnya times new roman.
- ❖ Egyptian, dengan ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan denganketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.
- ❖ Serif, Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke 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 OldStyle, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souevenir, Super French dan lain-lain.
- ❖ Sans Serif, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern

Dalam ilmu desain font ini erat kaitannya dengan ilmu tipografi.

a. Roman

Ciri-ciri dari font jenis Roman ini adalah pada bagian ujung suatu huruf terdapat sirip atau kaki dengan bentuk lancip, bisa dipastikan huruf tersebut termasuk jenis Roman. Selain itu, font Roman ini juga identik dengan kekontrasan tebal dan tipisnya garis-garis huruf. Font yang termasuk dalam jenis Roman adalah Times New Roman. Font ini membuat kesan anggun, klasik dan feminim.

ABCDEF GHIJKLM
NOPQR STUVWXYZ

b. Egyptian

Jenis huruf Egyptian bisa dilihat dengan ciri kaki yang berbentuk persegi. Bentuk persegi tersebut mirip dengan sebuah papan yang memiliki kesamaan tebal. Contoh font yang termasuk dalam jenis Egyptian adalah Courier, Campagne, dan Courier New. Font ini membuat kesan kuat, kekar, tangguh, dan tidak labil.

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz

c. Sans Serif

Sans Serif sendiri berarti tanpa sirip. Setiap huruf yang tidak memiliki sirip bisa disebut sebagai Sans Serif. Jadi ada begitu banyak jenis font yang masuk ke dalam kategori ini. Contohnya seperti Arial, Bell Centennial, Calibri, Trebuchet MS, Tahoma, Verdana, Helvetica, Univers, Highway, MS Sans Serif, dan Gothic termasuk ke dalam kategori Sans Serif. Jenis huruf ini seringkali dikaitkan dengan kesan kontemporer dan bentuk rupa yang efisien.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefg
 hijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

d. Script

Jenis font ini mudah dikenali. Jika ada sebuah font dengan bentuk hasil goresan tangan sudah pasti itu adalah font Script. Font ini memiliki kesan yang terlihat miring. Yang termasuk font ini adalah Kuenstler Script, Caflich Script, dan yang terkenal Lucida Handwriting. Font ini memiliki kesan akrab seperti pada surat balas-membalas.

abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz

e. Miscellaneous

Miscellaneous merupakan jenis font hasil pengembangan dari yang sudah ada. Ciri khas font ini adalah hiasan berupa ornamen atau hiasan yang berupa dekorasi. Font ini

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

memiliki kesan dekoratif dan artistik. Contoh yang termasuk jenis font ini adalah Braggadocio, Westminster, Kahana, dan masih banyak lagi.

4. Membuat Tipografi Keren dengan Photoshop

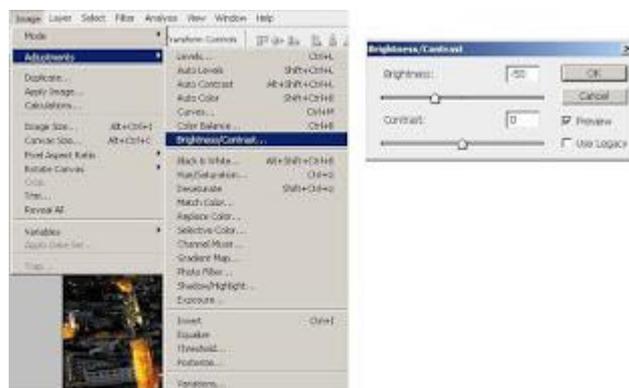
Sebelum memulai siapkan terlebih dahulu bahan-bahanya seperti Background Kota Malam Hari Image Source, Font Loobster v 1.4, Font Brannboll Ny Personal Use Only.

Cara Membuat Tipografi Keren dengan Photoshop:



a) Import Gambar

Import gambar kedalam area kerja Photoshop. Disini saya menggunakan Background kota pada malam hari untuk background teks tipografinya.



Kemudian atur Brightness dengan cara, pilih menu Image > Brightness/Contrast. Geser ke kiri Slider Brightness agar gambar menjadi agak gelap, kemudian ok. Lihat perbandingan gambar dibawah sebelum dan sesudah.



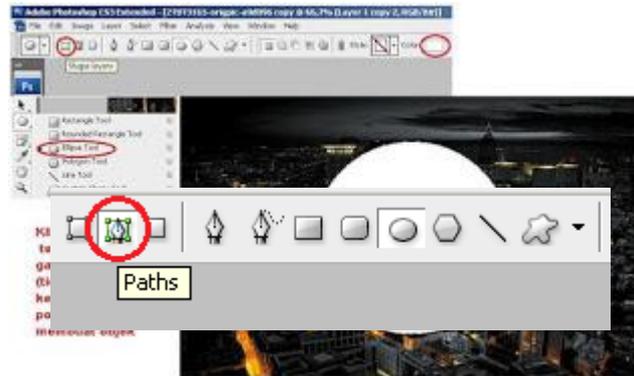
Sebelum



Sesudah

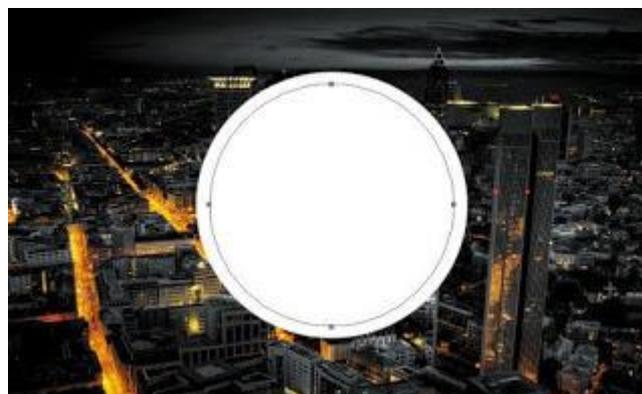
b) Buat Objek Untuk Tempat Desain Tipografinya

Buat sebuah lingkaran dengan menggunakan Ellipse Tool (U). Caranya, Pilih Ellipse Tool (U) kemudian pada Options Bar pilih tipenya Shape Layer dengan warna putih. Klik Tahan lalu tekan shift agar gambar sama bulat (tidak peang) kemudian drag pointer mouse untuk membuat objek. Tekan ENTER untuk menghilangkan garis patchnya.



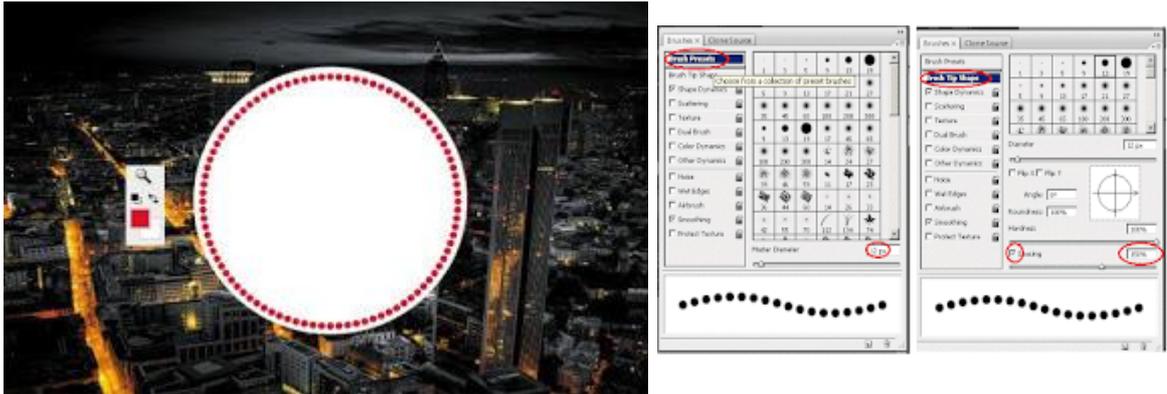
Berikutnya kita buat hiasan seninya yaitu dengan menambahkan bulatan-bulatan yang melingkari objek lingkaran tersebut. Caranya, masih menggunakan Ellipse Tool, namun kali ini ubah tipenya pada options bar menjadi Patch.

Lalu buatlah objek patch lingkaran dengan tool tersebut, sama dengan cara membuat objek llingkaran sebelumnya. Untuk menggeser objek patch tersebut sobat tekan CTRL kemudian geser garis patchnya ke tengah-tengah objek lingkaran pertama atau dengan menggunakan Patch Selection Tool (A). Bisa juga sobat biarkan, karna nantinya juga bisa kita letakan posisinya tepat di tengah-tengah lingkaran.



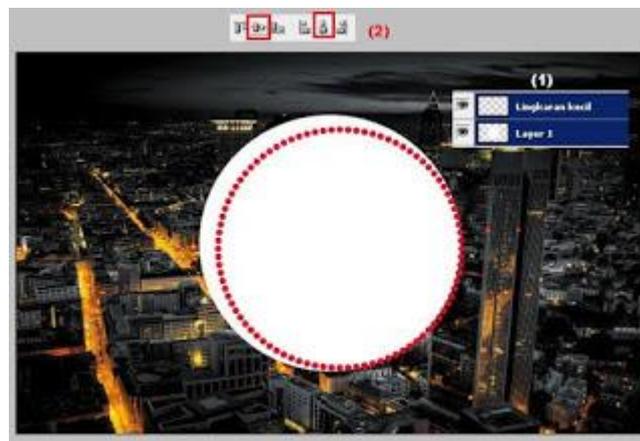
Sekarang pilih Brush Tool (B), kemudian sobat pilih menu Window > Brushes. Maka akan muncul kotak tampilan pengaturan brushnya. Atur Master Diameternya menjadi 12px, pada Brush tip shape - spacing 150%. Pastikan warna Forground dengan warna lain selain putih. Kemudian tekan ENTER. Jadinya seperti gambar dibawah.

Oke sekarang perhatikan! Jika objek lingkaran yang mengelilingi lingkaran pertama tadi tidak pas di tengah sobat simak cara berikut. Aktifkan layer lingkaran 1



dan lingkaran kecil-kecil tadi, cara mengaktifkan dua layer sekaligus caranya klik layer yang ingin di aktifkan pertama kemudian tekan CTRL lalu klik pada layer berikutnya.

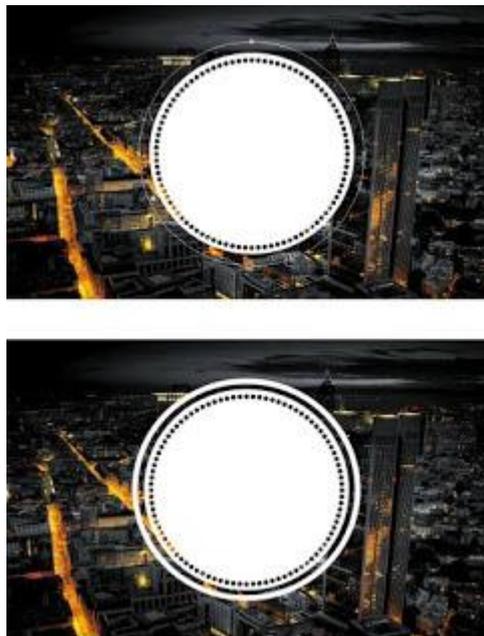
Lalu klik Align Vertical Centers dan Align Horizontal Centers, Lihat gambar dibawah.



Kemudian tekan CTRL lalu klik pada layer objek bulat-bulat yang baru kita buat tadi, tujuannya untuk membuat seleksi seperti objek tersebut. Sekarang pilih layer lingkaran yang pertama tadi kita buat, kemudian tekan DEL atau Delete. Lalu hapus layer objek bula-bulat kecil tadi. Hasilnya seperti gambar dibawah.



Sekarang buat lingkaran patch lagi dengan ukuran yang lebih besar dari lingkaran pertama, lihat gambar dibawah. Buat layer baru kemudian cara membuat garis Patchnya sama seperti membuat objek bulatan kecil yang mengelilingi lingkaran pertama tadi. Namun kali ini pada pacing brushnya buat 1%. kemudian Tekan ENTER (foreground berwarna putih). Untuk meletakkan posisinya agar pas di tengah-tengah sudah saya sampaikan di atas caranya.



- c) Terakhir jadikan satu semua objek lingkarannya. Pilih layer-layer lingkaran, kemudian tekan CTRL + E untuk menggabungkan semua layernya menjadi 1. Buat Teks Tipografinya

Pilih Text Tool (T) kemudian ketikkan teks "Belajar" dengan menggunakan Font Brannboll Ny Personal Use Only. Untuk seni lekukan kebawahnya saya

menggunakan angka 6. Kemudian untuk Teks "Semangat" saya menggunakan font Loobster v 1.4.



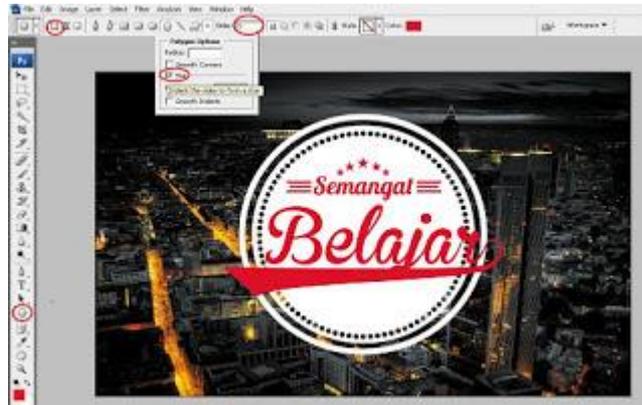
Berikutnya kita buat hiasan pada teks Semangat. Pilih Pen Tool (P) kemudian pada options bar pilih Shape Layers. Buatlah objek seperti gambar dibawah, cara membuatnya sama seperti sobat membuat seleksi. Klik pada satu titik kemudian teruskan pada titik selanjutnya, agar garisnya tidak melenceng gunakan SHIFT. Disini saya mempraktekannya pada bidang kosong, sobat bisa membuatnya pada lembar kerja tadi.



Jika sudah selesai buat menjadi satu layer, caranya sama seperti kita membuat objek lingkaran tadi menjadi satu. Duplicate menjadi dua kemudian letakan di posisi kanan dan kiri teks Semangat. Lihat hasilnya seperti gambar dibawah.



Berikutnya kita membuat objek bintang. Cara membuat objek shape sudah saya jelaskan, jadi berikutnya hanya saya jelaskan bagian mana yang belum di jelaskan saja. Pilih Polygon Tool (U) kemudian pada kolom sides isi nilainya menjadi 5 lalu centang star. Buat 5 bintang dengan ukuran yang berbeda.

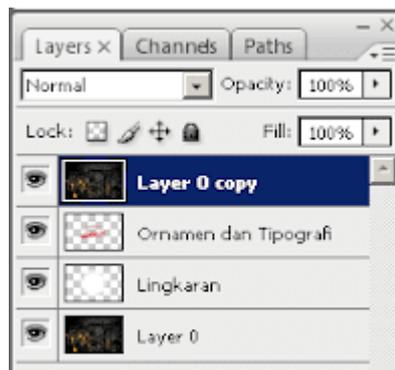


Buat objek setengah lingkaran dibawah objek bintang. Gunakan Ellipse Tool untuk membuat objek tersebut, kemudian potong dengan menggunakan Rectangular Marquee Tool.



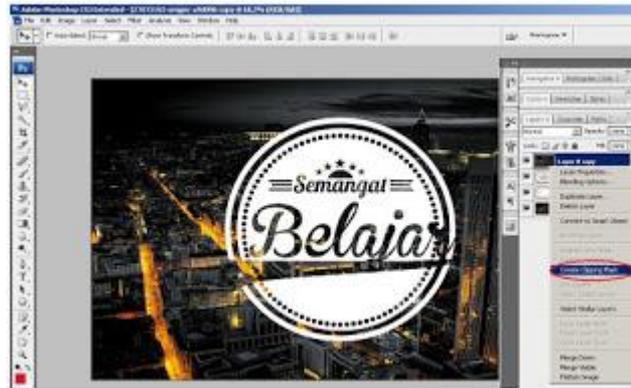
d) Clipping Mask Objek dan Teks Tipografi

Jika sudah jadi ornamen hiasan (tidak termasuk objek lingkaran pertama) dan teks tipografinya sekarang kita Clipping Mask semua objek tersebut, tujuannya agar tampak menjadi transparan. Jadikan sate layer semua objek ornamen dan teks tipografinya, aktifkan semua layernya kemudian tekan CTRL + E. Sudah saya sampaikan di atas caranya.



Sekarang hanya ada Tiga layer saja yaitu layer layer Ornamen dan Tipografi, Background, dan layer lingkaran. Duplicate layer Background dengan cara menekan CTRL + J. Letakan layer tersebut di atas layer ornamen dan tipografi.

Selanjutnya klik kanan pada layer background yang di copy > Create Clipping Mask.



Berikutnya kita buat Layer Style Stroke pada layer Ornamen dan Tipografi. Klik kanan pada Layer Ornamen dan Tipografinya > Blending Options > Stroke. Atur size strokenya sesuai keinginan, lalu buat warnanya dengan warna putih, klik ok.



B. Evaluasi

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!

BAB III

GAMBAR SKETSA DAN ILUSTRASI

- 3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi
 - 3.3.1 Menjelaskan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi
 - 3.3.2 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi
- 4.3. Menggambar sketsa dan ilustrasi
 - 4.3.1 Menjelaskan sketsa dan ilustrasi
 - 4.3.2 Menggambar sketsa dan ilustrasi

A. Materi

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.

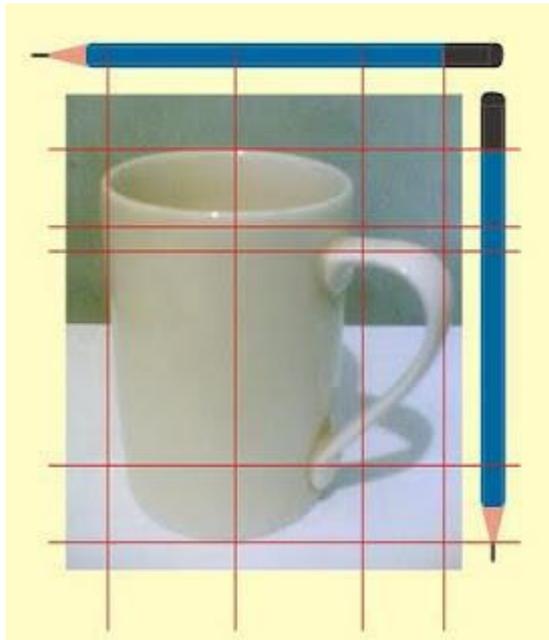
Dengan menggunakan kelima panca indra anda, cobalah untuk memahami/menganalisa sebuah obyek benda mati yang akan anda gambar. Biasakan untuk melihat, menyentuh, meraba, mencium, mendengar dan merasakan sebuah obyek sebelum mulai menggambar. Kegiatan ini akan membantu anda dalam memahami karakter obyek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

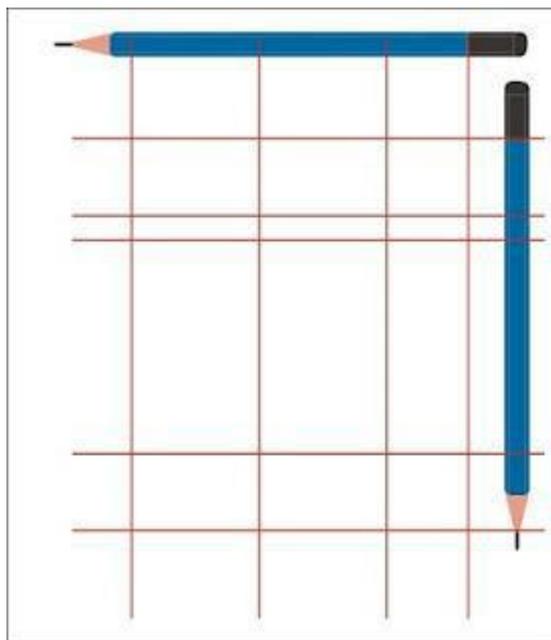


Posisikan obyek cangkir tersebut sedemikian rupa sehingga tampak menarik. Amati bentuknya, raba permukaannya untuk lebih memahami cangkir tersebut.

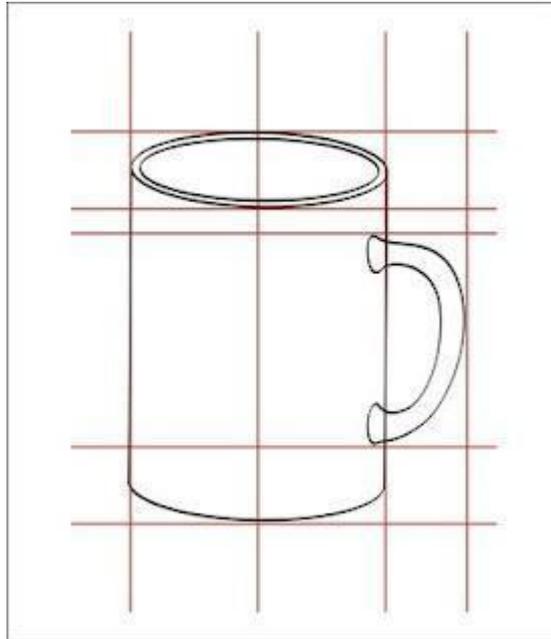


Sebelum memulai menggambar perhatikan komposisi dari cangkir tersebut, ukurlah dengan menggunakan pensil yang akan dipakai untuk menggambar.

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:



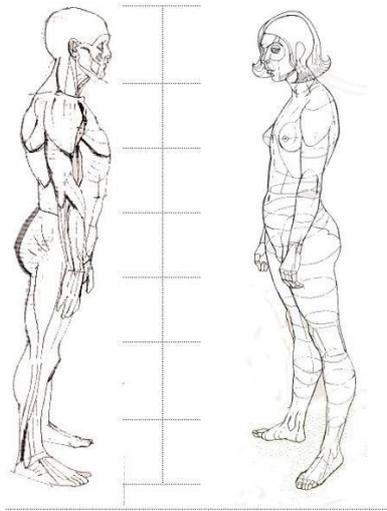
b. Sketsa Makhluk Hidup

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.

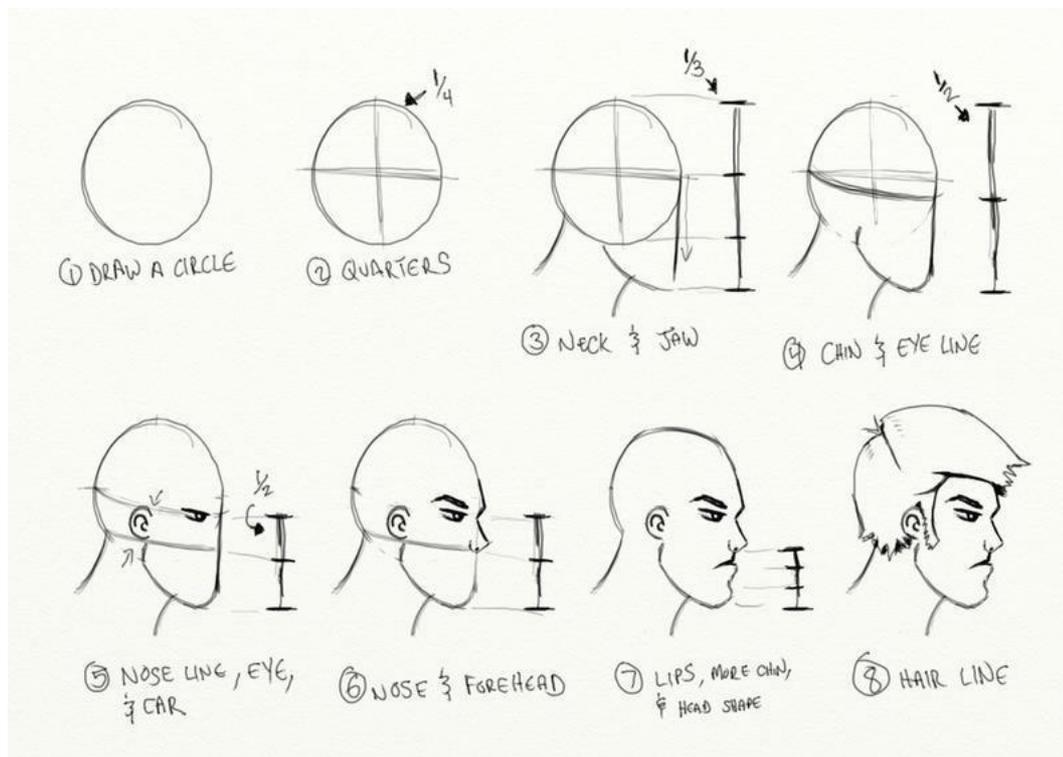
Menggambar tumbuh-tumbuhan sama dengan menggambar obyek lainnya. Yang penting adalah bagaimana melakukan persepsi terhadap bentuk, warna dan karakter dari setiap jenis dan kelompok tumbuhan itu, kemudian dipindahkan ke atas bidang gambar.

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 menggambarinya 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 :

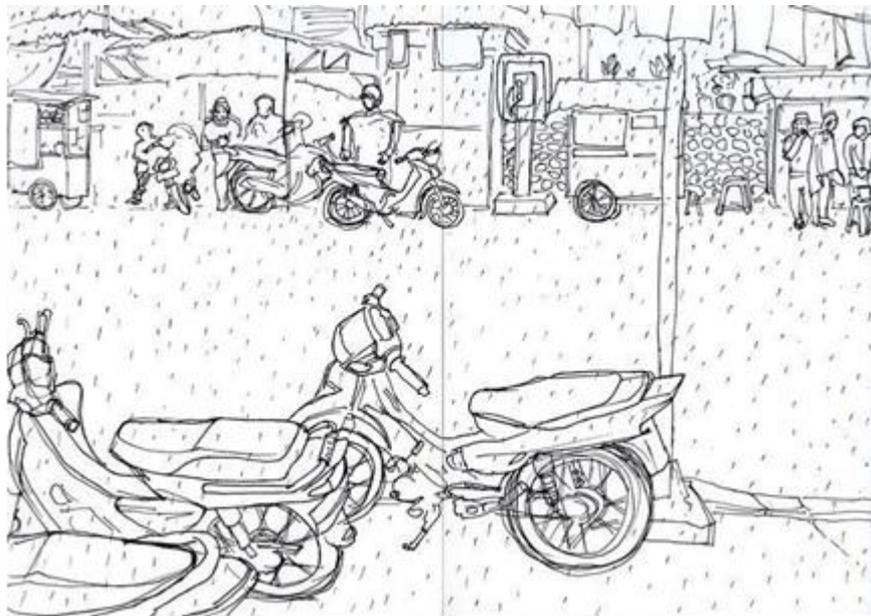


c. Sketsa Suasana Ramai

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 *illustrare* 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 menggambar ilustrasi cerita novel dan cerita pendek, ilustrator 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 suasananya, 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.

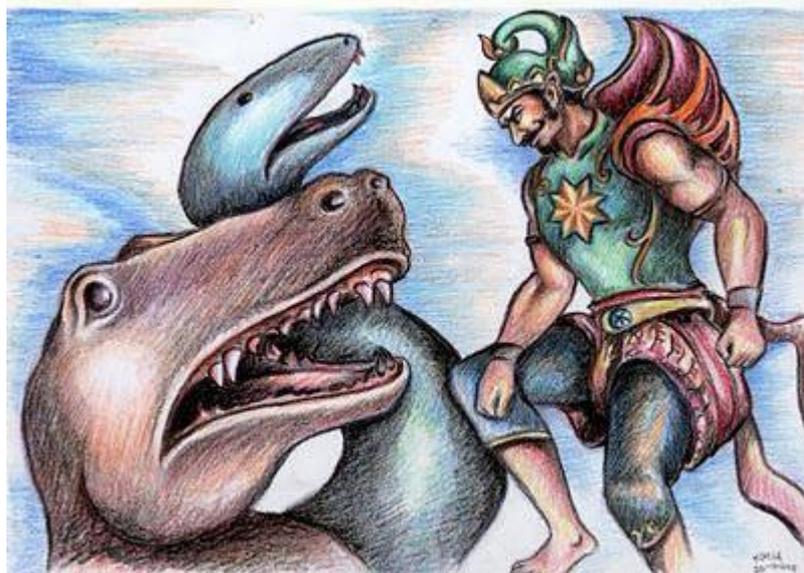
a. Gambar Ilustrasi Manual

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



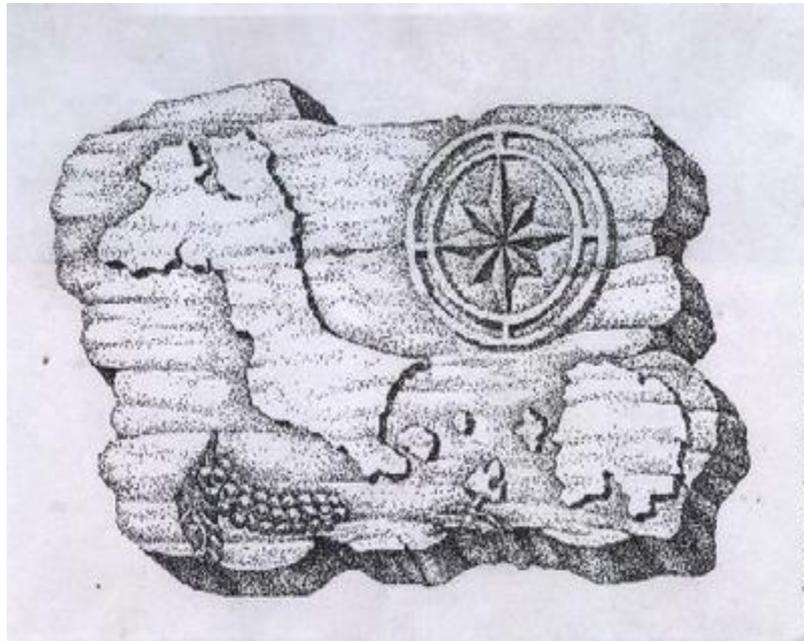
- Teknik blok, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar, bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna



- 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 warna-warna 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 mengeksplorasi 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 akan divisualisasikan. Sketsa dapat dibuat dengan menggunakan pensil, spidol, atau alat gambar lain yang dapat memunculkan warna. Setelah sketsa manual selesai dibuat langkah selanjutnya adalah discan dan disimpan ke dalam hardisk komputer.

- **Menampilkan Sketsa Pada Komputer**

Untuk memudahkan pekerjaan menggambar dengan komputer, sketsa yang sudah discan ditampilkan pada layar monitor untuk dijadikan pola gambar. Menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar (Macromedia Flash, Corel Draw) Setelah gambar sketsa ada di layar monitor, maka pembuatan sketsa digital dapat dimulai. Untuk yang sudah mahir dengan program Corel Draw maka gambar sketsa manual bisa dijadikan acuan. Untuk yang belum mahir maka gambar sketsa manual bisa 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 lagi bagian demi bagian dari ilustrasi yang sudah diwarnai.

B. Evaluasi

1. Jelaskan manfaat dari gambar sketsa!
2. Sebutkan tiga macam peralatan untuk membuat gambar sketsa!
3. Bacalah cerita pendek berikut dengan seksama sebelum mengerjakan tugas.

Buah Nangka yang Hilang

Oleh : Rahap Ganendra

Riuh rendah suara anak-anak ramai di halaman rumah Mbah Gino. Halaman yang cukup luas itu memang setiap harinya dipakai untuk ngumpul anak-anak tetangga. Ada yang bermain lompat tali, ada juga yang bermain bola plastik dan lain-lain. Namun yang lebih menyenangkan mereka adalah karena sering didongengin cerita-cerita lucu dan menarik. Mbah Gino paling jago kalo lagi dongeng.

“Mbah jadi bikin kolaknya?” Tanya Lastri, cucu perempuan Mbah Gino yang tiba-tiba menyembulkan kepala di dapur. Lastri menemani tinggal di rumah itu, sejak suami Mbah Gino meninggal 4 tahun lalu. Rumah orangtua Lastri berdampingan dengan rumah Mbah Gino.

“Iya jadi Nduk, khan mbah udah janji. Nanti ajak teman-teman lainnya ya,” jawab mbah Gino sambil membelah sebuah nangka matang untuk bahan kolak, menjadi dua bagian. Nangka hasil memetik di pohon belakang rumah kemarin.

“Njiih mbah,” Lastri kegirangan lalu berlari, kembali bermain dengan teman-temannya.

Mbah Gino lalu kembali sibuk menyiapkan bahan lainnya. Ada pisang, nangka, singkong dan lain-lain. Beberapa bahan sudah diiris-iris. Semua bahan sudah lengkap, namun ada satu yang belum ada.

“Hmmm, santan belum ada,” gumam mbah Gino sendirian. Bergegas ia pergi ke rumah anaknya, yakni orangtua Lastri disebelah rumah. Dia bermaksud minta tolong Bapaknya Lastri untuk memetik kelapa dua buah. ***

Nangka itu tinggal separoh. Mbah Gino kebingungan. Ia melihat kesana kemari di ruangan dapur yang tak seberapa besar itu. “Apa aku sudah pikun.

Perasaan, nangkanya tadi kubelah jadi dua, mana yang separohnya ya? Masak sih hilang.”

Mbah Gino resah. Bukan soal nangkanya hilang, toh masih ada sisanya yang bisa dipakai sebagai bahan kolaknya, namun dia sedih jika ada yang mengambilnya tanpa ijin. Mencuri. Dia tak berani menduga buruk, bahwa ada yang mengambilnya. Terlebih lagi jika anak-anak yang bermain di halaman itu. “Semoga tidak dicuri.”

Kolak satu baskom itu sudah habis. Anak-anak suka sekali nampaknya. Mereka gembira menikmati bersama-sama. Tak lupa mendengarkan dongengan lucu mbah Gino di sore itu.

“Kami pulang dulu, besok kami main lagi kesini dan dongengin lagi yaa mbah.” Satu persatu anak-anak berpamitan, dan berebut mencium tangan Mbah Gino. Tatakrama, kebiasaan yang biasa dilakukan di kampung terhadap orangtua. “Iyaa anak-anak. Ingat kalian boleh bermain tapi jangan lupa belajar.” “Njiihh mbaaaaah!!” jawab mereka serempak. Lalu berlarian bergegas pulang. “Anton kesini dulu. Mbah mau ngomong.”

Seorang anak yang dipanggil dengan nama Anton pun menghampiri Mbah Gino. Sementara anak-anak yang lain bergegas pulang. Anton masih kelas 3 Sekolah Dasar, teman Lastri, cucu Mbah Gino. Setelah Anton duduk, Mbah Gino dengan suara pelan bertanya.

“Anton, mbah Cuma mau tanya. Jawab yang jujur yaaa... apakah tadi Anton ambil buah nangka di dapur?”

“Hmm ...” Anton ragu-ragu menjawab. Ia lalu menunduk. Mbah Gino hanya tersenyum.

“Gak apa-apa, Anton ga usah takut, mbah gak marah kok.”

“Iiii ... yyy... aaaa mbah, Anton yang mengambilnya. Mmmaaaffin Anton mbah.”

“Iya gak apa-apa. Tapi mengapa Anton lakukan? Khan bisa minta sama mbah?”

“Tadi pas saya ambil minum di dapur, dan lihat nangka itu, Anton ingat adik yang di rumah. Kemarin saya janji kasih dia buah nangka mbah. Lalu aku ambil nangka itu, dan kukasih sama dia. Maafin Anton mbah. Anton salah,” jawab Anton menunduk.

“Oooo... Anton, mbah senang kamu mau mengakui kesalahan. Artinya kamu tau, bahwa mencuri itu tidak baik. Kamu juga baik, memenuhi janji kepada adikmu, namun tidak boleh dengan cara yang tidak baik yaaa. Mengambil milik orang lain tanpa ijin dapat merugikan pada diri sendiri maupun orang yang memiliki barang itu. Orang yang mengambil akan berdosa, dan orang yang kehilangan barang akan sedih, susah karenanya. Lain kali saat menginginkan sesuatu, kita tidak boleh mengambil milik orang lain tanpa ijin yaaa,” nasehat Mbah Gino penuh kasih. Anton mengangguk-anggukkan kepalanya.

“Yaa sudah, yang penting Anton tidak mengulangnya lagi yaaa.... Sekarang kamu boleh pulang,”

“Iya, Mbah, Anton mengerti. Terima kasih.”

Anton lalu menyalami mbah Gino dan mencium punggung telapaknya. Sesaat dia ragu-ragu. Seperti ada yang mengganggu pikirannya.

“Mbah. Bolehkah saya bertanya?”

“Yaaa, kenapa Anton?”

“Eemm...eemm... darimana Mbah tau kalo saya yang mengambil nangka itu?”

“Heheheeee....,” Mbah Gino hanya tertawa terkekeh kekeh. Anton menjadi kebingungan. Dia semakin penasaran. Soalnya saat mengambil nangka tadi tidak ada orang disana. Dia hanya sendirian. Tapi kok Mbah tau. Dia makin bingung.

“Udahlah Anton, ini kamu cuci tanganmu dengan minyak ini. Tuh tanganmu lengket. Heheheeee,” jawab Mbah Gino sambil menyodorkan ‘jelantah’ atau minyak goreng bekas dalam gelas.

Ooo Anton baru sadar, telapak tangannya terasa lengket, kena ‘pulut’ getah buah nangka tadi.

Berdasarkan cerpen diatas, buatlah tiga buah sketsa untuk mengilustrasikan adegan yang ada dalam cerita tersebut!

BAB IV

GAMBAR BENTUK DAN PERSPEKTIF

- 3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif
 - 3.4.1 Menjelaskan prinsip gambar bentuk dan perspektif
 - 3.4.2 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif
- 4.4. Menggambar bentuk dan perspektif
 - 4.4.1 Menjelaskan bentuk dan perspektif
 - 4.4.2 Menggambar bentuk dan perspektif

A. Materi

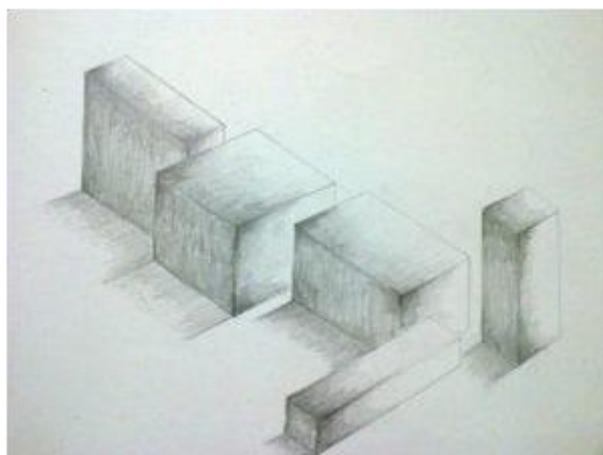
1. Gambar Bentuk

Menggambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru obyek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna. Obyek gambar bentuk dapat berupa benda-benda mati, flora, fauna, manusia atau alam benda.

Menggambar bentuk atau alam benda berarti menggambar berdasarkan garis dan bentuk dasar geometris. Macam-macam bentuk :

- **Bentuk Kubistis**

Bentuk kubistis adalah bentuk-bentuk yang menyerupai kubus atau benda yang bentuk dasarnya kubus. Contohnya : TV, meja, kursi, kulkas, lemari



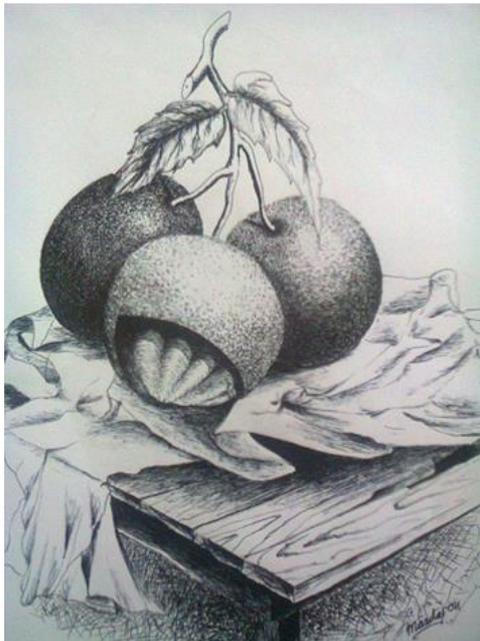
- **Bentuk Silindris**

Bentuk silindris adalah benda yang bentuk dasarnya menyerupai silindris atau bulat. Contohnya : gelas, botol, bolam lampu, bola, kendi, teko, ember, guci, cangkir, kaleng dan piring



- **Bentuk Bebas**

Bentuk bebas adalah benda yang bentuknya tidak beraturan atau yang tidak termasuk kubistis dan silindris. Contohnya : kain, buah-buahan, bunga, busana



Prinsip-prinsip seni rupa yang perlu diperhatikan dalam menggambar bentuk adalah sebagai berikut :

- **Perspektif**

Perspektif merupakan prinsip atau kaidah yang penting dalam menggambar bentuk. Gambar yang hendaknya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, yaitu gambar yang dekat kelihatan besar dan sebaliknya. Gambar dengan hukum perspektif berarti menggambar dengan pandangan satu arah atau dua titik lenyap.

- Proporsi
Yang dimaksud dengan prinsip proporsi dalam menggambar bentuk adalah kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dan ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan yang lain. Dengan menggunakan proporsi yang tepat, maka gambar benda yang dihasilkan akan tampak wajar. Jika gambar yang dibuat tidak sesuai dengan proporsi maka akan terkesan janggal.
- Komposisi
Komposisi dalam menggambar bentuk dapat di artikan sebagai suatu susunan atau letak obyek gambar. Penyatuan komposisi obyek gambar akan lebih memperindah dan lebih menampakkan maksud gambar itu sendiri.
- Gelap-terang (Half-Tone)
Benda akan terlihat oleh mata kita bila terkena cahaya. Bagian benda yang terkena cahaya akan tampak terang, sedang bagian benda yang tidak kena cahaya akan tampak gelap.
- Bayang-bayang (shadow)
- Dalam menggambar bentuk, peranan bayang - bayang akan sangat menentukan untuk terciptanya kesan tiga dimensi. Meskipun agak samar-samar, bayang-bayang harus ada. Dimana bayang-bayang itu sendiri dapat di bedakan menjadi tiga bagian yaitu: bayangan karena sinar (bayang-bayang awak), yang berarti bayangan yang ada pada benda tersebut. Bayangan benda karena sinar yang mengenai benda lain (bayang-bayang langkah) dan bayangan benda pada permukaan yang licin (bayang-bayang sendiri).

Teknik menggambar bentuk ada enam, yaitu linear, blok, arsir, dusel, pointilis dan aquarel

- 1) Linear merupakan cara menggambar obyek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus atau garis lengkung.
- 2) Blok merupakan cara menggambar dengan menutup obyek gambar satu warna, sehingga tampak bentuk globalnya (siluet).
- 3) Arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang obyek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.
- 4) Dusel merupakan cara menggambar yang penentuan gelap terang obyek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah)

- 5) Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-tikkan. Teknik penggambaran pointilis dilakukan dengan membuat titik-titik sebanyak mungkin sehingga menampilkan sebuah bentuk yang diinginkan
- 6) Aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.

Dalam menggambar bentuk ada dua pendekatan yang dapat digunakan yaitu: pendekatan dengan model dan pendekatan tanpa model.

- Pendekatan dengan model

Yang dimaksud dengan model adalah benda atau objek yang akan digambar, misalnya: kendi, gelas, buah-buahan, kursi, keramik dan sebagainya. Menggambar dengan pendekatan model maksudnya, dalam kegiatan menggambar harus ada model atau benda sesungguhnya. Dengan adanya model, penggambar lebih banyak memperoleh kemudahan antara lain, objek gambar lebih jelas, tidak perlu mencari-cari objek gambar, penggambar dapat mengontrol gambar dan model sesering mungkin, ketepatan sudut gambar lebih terjamin

- Pendekatan tanpa model

Pendekatan ini bertolak belakang dari pendekatan dengan model. Menggambar bentuk tanpa model banyak kekurangannya, terutama bagi siswa yang masih belajar menggambar. Bagi yang belum mahir, model digunakan untuk menghasilkan gambar yang baik, sebab tuntutan keberhasilan dalam menggambar bentuk adalah ketepatan gambar dengan objek yang digambar.

- a. Teknik Linear

Teknik linear dalam membuat gambar bentuk merupakan cara menggambar objek dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan.



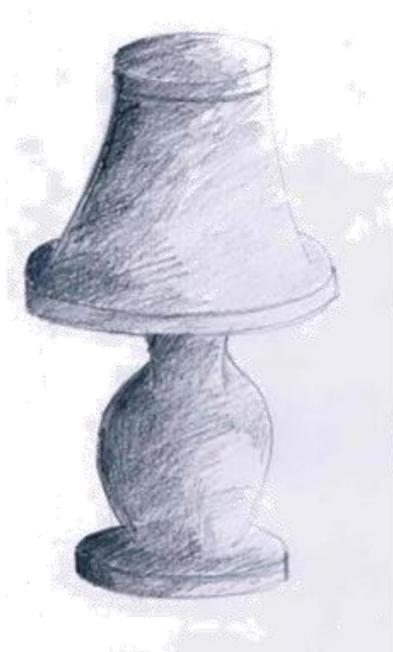
b. Teknik Blok

Teknik blok dalam membuat gambar bentuk merupakan cara menggambar obyek dengan memenuhi warna ke benda yang dijadikan model.



c. Teknik Arsir

Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang obyek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.



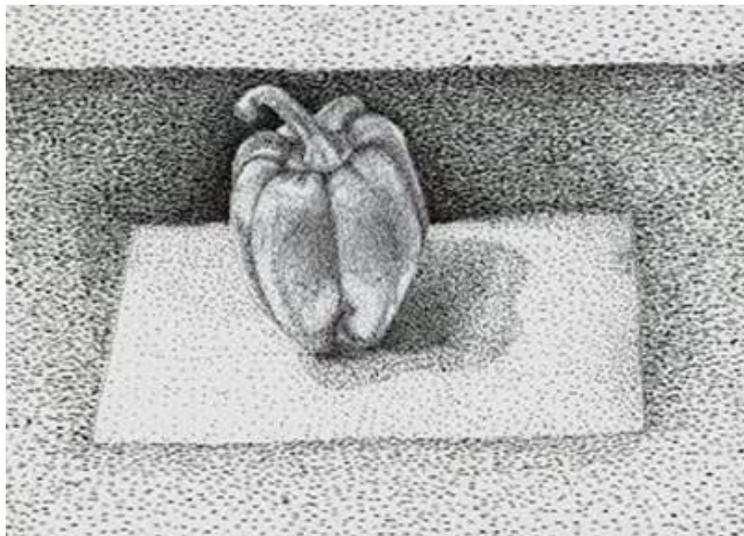
d. Teknik Dusel

Teknik dusel merupakan cara menggambar yang penentuan gelap terang obyek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah)



e. Teknik Pointilis

Teknik Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-tikkan. Teknik



penggambaran pointilis dilakukan dengan membuat titik-titik sebanyak mungkin sehingga menampilkan sebuah bentuk yang diinginkan

f. Teknik Aquarel

Teknik aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.



2. Gambar Perspektif

Perspektif atau sudut pandang adalah teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruang (interior), dan lingkungan (eksterior) yang ukurannya lebih besar dari manusia. Teknik ini ada karena keterbatasan jarak pandang mata kita dalam melihat objek. Semakin jauh jarak mata dengan benda, semakin kecil penampakannya dan bahkan akan hilang dari pandangan jarak tertentu. Sebaliknya, semakin dekat jarak pandang mata kita, benda tersebut akan semakin terlihat besar. Dua hal yang harus dijadikan patokan dalam teknik menggambar perspektif sebagai berikut:

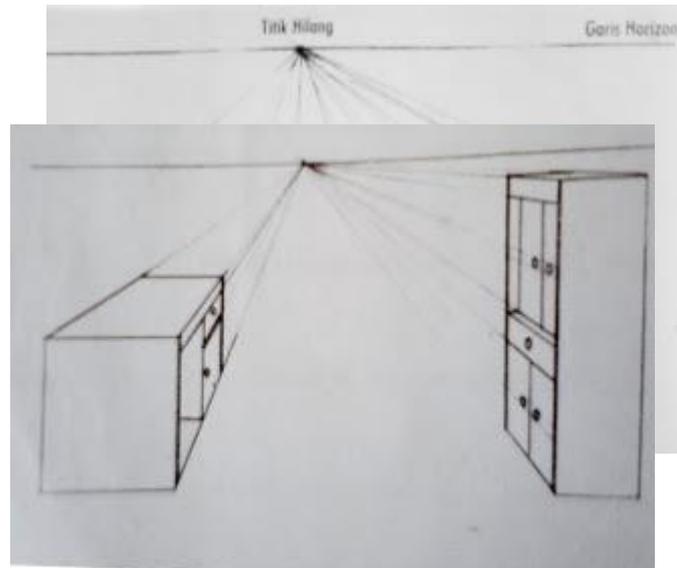
- Titik hilang yaitu titik terjauh dari jangkauan. Jarak pandang mata dan titik hilang selalu terletak di dalam garis horizon.
- Garis horizon yaitu garis khayal mata (tidak nyata). Di mana kita berada, di situlah garis horizon berada.
- Perspektif Satu Titik Hilang

Pada dasarnya, perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang bisa dibagi lagi menjadi berbagai sudut pandang berdasarkan posisi mata kita berada. Lebih sederhanya, sudut pandang bisa dibagi 3 macam sudut pandang, yaitu sudut pandang mata burung, sudut pandang normal, dan sudut pandang mata kucing.

1) Sudut Pandang Mata Burung

Pada sudut pandang mata burung ini, mata kita seolah-olah berada diatas dan melihat objek yang berada di bawah. Jadi, letak garis horiszon berada di atas bidang gambar. Sementara itu, letak titik hilang berada pada garis tersebut, bisa dibagian kiri, tengah, atau sebelah kanan. Bahkan bisa juga diletakkan di luar bidang gambar. Setiap objek yang digambar, garisnya bersumber dari titik hilang.

Contoh gambar sederhana



Contoh gambar benda

Tahapan dalam menggambar :

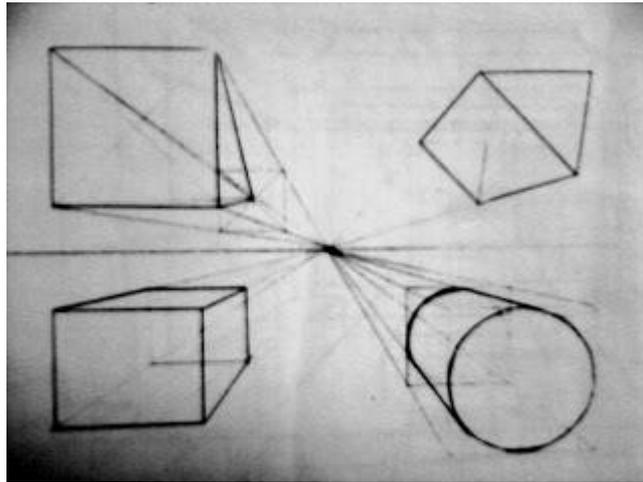
- Buatlah garis horizon di bagian atas bidang gambar.
- Letakkan titik hilang di dalam garis horizon. Letak garis titik hilang bisa di manapun, di pinggir/ di tengah bidang gambar.
- Buatlah garis batas ruangan/ dinding dengan patokan garis berasal dari titik hilang tersebut.
- Gambarlah beberapa bangun dasar yang juga berpatokan pada garis dari titik hilang tersebut. Menggambarinya harus dengan perencanaan. Karena abngun dasar ini dijadikan gambar objek benda.
- Gambarlah seluruh detail benda dengan patokan komposisi pada bangun dasar.
- Gambarlah seluruh detail benda dengan patokan komposisi pada bangun dasar.
- Arsirlah seperlunya untuk memberikan kesan tiga dimensi, volume, dan karakter benda.

2) Sudut Pandang Normal

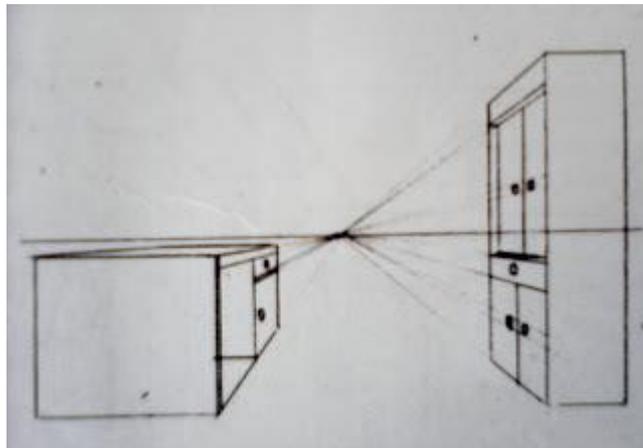
Pada sudut pandang normal, diri kita seolah-olah berdiri normal memandangi lurus kedepan. Dengan demikian, bagian atas dan bagian bawah terlihat lebih seimbang. Letak garis horizon tepat di tengah-tengah bidang gambar dan titik hilang bisa

diletakkan di mana saja pada garis tersebut. Semua objek yang digambar garisnya berasal dari titik hilang.

Contoh gambar bangun sederhana



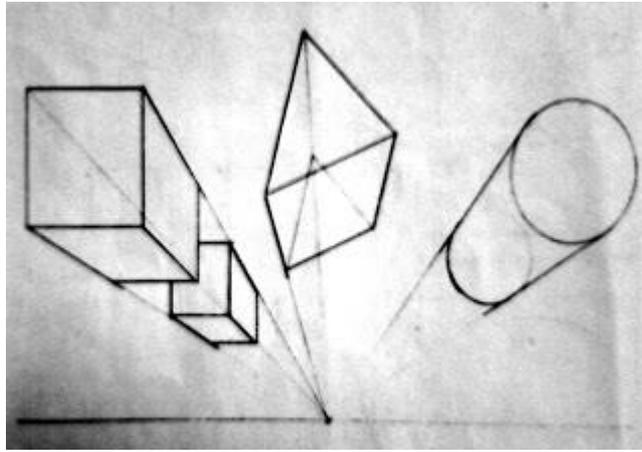
Contoh gambar benda



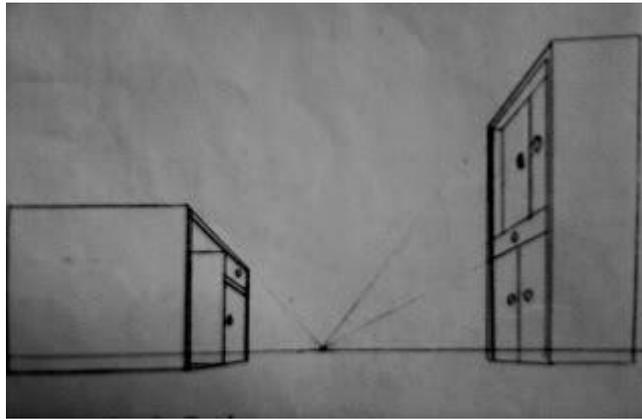
3) Sudut Pandang Mata Kucing

Pada sudut pandang mata kucing, seolah-olah kita berada di posisi tiarap dan melihat ke depan, sehingga objek bagian atas akan lebih dominan. Letak garis horizon di bagian bawah bidang gambar dan letak titik hilang pada garis horizon. Titik hilang ini dijadikan pusat untuk menarik garis dalam menggambarkan setiap objek benda.

Contoh bangun sederhana



Contoh gambar benda



- Perspektif Dua Titik Hilang

Secara teknis, perspektif dengan 2 titik lenyap hampir sama dengan teknik perspektif 1 titik lenyap. Pada teknik perspektif 2 titik hilang, pada garis horizon terdapat 2 titik fokus. Persimpangan garis yang berasal dari 2 titik hilang ini akan membentuk sebuah sudut. Biasanya, jika jarak antara 2 titik hilang ini terlalu dekat, penampakan objek gambar benda mengalami distorsi.

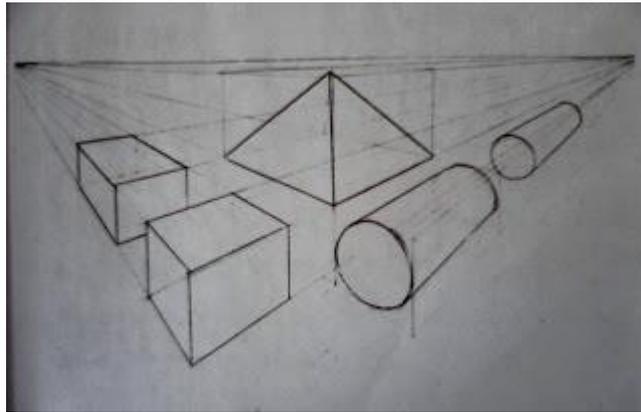
Tahapan untuk menggambar teknik perspektif 2 titik hilang juga hampir sama dengan teknik perspektif 1 titik hilang, yaitu sebagai berikut :

- Buatlah garis horizon. Jika memakai sudut pandang mata burung, garis horizon berada di atas bidang gambar. Jika memakai sudut pandang normal, garis horizon berada di tengah-tengah bidang gambar. Jika memakai sudut pandang mata kucing, garis horizon berada dibagian bawah garis horizon.
- Letakkan 2 titik, masing-masing di bagian ujung kiri dan kanan bidang gambar.
- Jika menggambar ruangan, buatlah batas ruangan itu dengan menarik garis dari kedua titik tersebut.

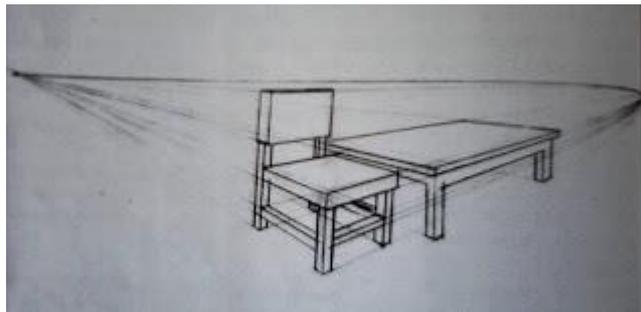
- Gambarlah beberapa bangun dasar dengan patokan dari kedua titik hilangnya. Bangun dasar tersebut diletakkan dan dikomposisikan sesuai dengan perencanaan gambar yang dibuat.
- Gambarlah seluruh detail benda dengan berpatokan pada bangun dasar yang sudah dibuat. Perhatikan proporsi dan perbandingan antara benda yang satu dan benda yang lainnya.
- Arsirlah seperlunya untuk memberikan kesan tiga dimensi, volume, dan karakter benda.

1) Sudut Pandang Mata Burung

Contoh gambar bangun sederhana

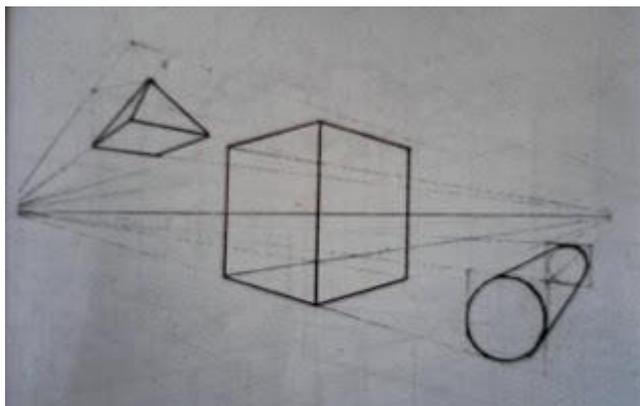


Contoh gambar benda

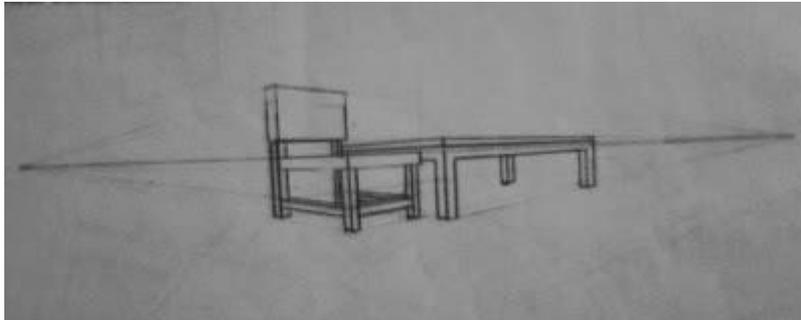


2) Sudut Pandang Normal

Contoh gambar bangun sederhana

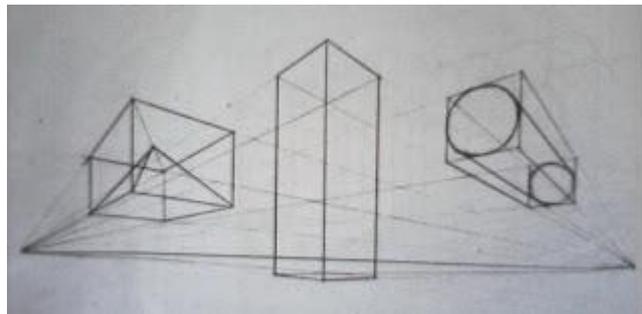


Contoh gambar benda

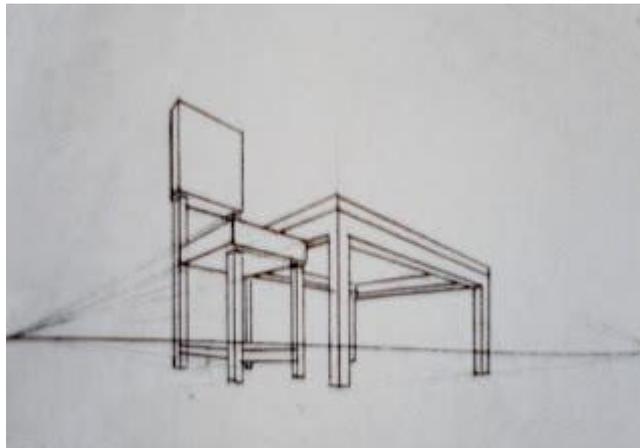


3) Sudut Pandang Mata Kucing

Contoh gambar bangun sederhana



Contoh gambar benda

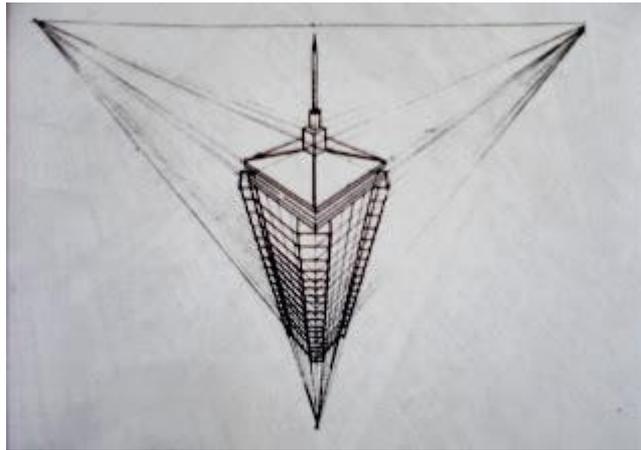


- Perspektif Tiga Titik Hilang

Perspektif dengan tiga titik hilang biasanya hanya bisa dipakai untuk menggambarkan sesuatu yang sangat luas, besar, tinggi, dan secara visual mengalami distorsi yang sangat ekstrem. Biasanya teknik ini dipakai untuk menggambar outdoor dan sudut pandang dari udara, meskipun bisa juga dipakai untuk sudut pandang dari bawah atau sudut pandang mata kucing. Agar tidak mengalami distorsi yang berlebihan, sebaiknya titik hilang diletakkan jauh diluar bidang gambar.

1. Sudut Pandang Mata Burung atau Penglihatan dari Atas

Contoh gambar sederhana

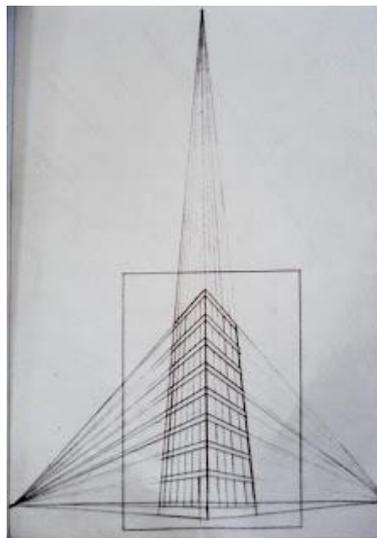


Contoh gambar perspektif tiga titik hilang dengan sudut pandang dari udara

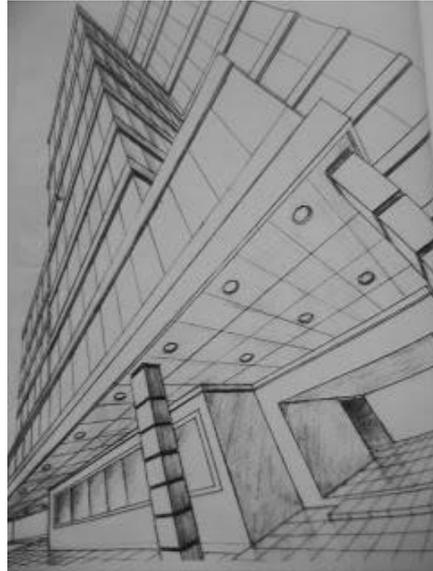


2. Sudut Pandang Mata Kucing

Contoh gambar bangun sederhana



Contoh gambar perspektif tiga titik hilang dengan sudut pandang dari bawah/ mata kucing



B. Evaluasi

1. Jelaskan macam-macam bentuk benda!
2. Sebutkan masing-masing tiga buah media kering dan media basah yang digunakan untuk menggambar bentuk!
3. Sebut dan jelaskan tiga macam teknik untuk membuat gambar bentuk!
4. Apa yang dimaksud dengan gambar perspektif?
5. Jelaskan macam-macam sudut pandang dalam pembuatan gambar perspektif!

BAB V

PENGGABUNGAN GAMBAR DAN TEKS BERBASIS VECTOR

- 3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector
 - 3.5.1 Menjelaskan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector
 - 3.5.2 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector
- 4.5. Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor
 - 4.5.1 Menjelaskan gambar dan teks yang berbasis vector
 - 4.5.2 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector

A. Materi

Citra vektor adalah gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vektor. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu obyek atau gambar. Citra vektor merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, melainkan dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis. Persamaan matematis tersebut disebut dengan vektor. Sebagai contoh menggambar segitiga maka didefinisikan persamaan matematis dari segitiga sehingga membentuk garis pembatas segitiga didalam garis pembatas tersebut diberi warna sehingga terbentuklah bidang segitiga.

Beberapa format file citra vektor di antaranya: svg, eps, wmf, cdr dan lain sebagainya. Gambar vektor tidak tergantung pada resolusi. Citra vektor dapat diperbesar atau diperkecil ukuran gambar tanpa kehilangan detail gambarnya. Disamping itu gambar vektor akan mempunyai ukuran file yang lebih kecil dan dapat diperbesar atau diperkecil bentuknya tanpa merubah ukuran filenya.

Citra vektor dapat diolah dalam format 2 dimensi maupun 3 dimensi. Aplikasi pengolah citra vektor 2 dimensi di antara lain corel draw, adobe ilustrator, freehand, macromedia flash, Xara Extreme. Sedangkan aplikasi citra vektor yang diolah dalam format 3 dimensi diantaranya Maya 3D, Strata 3D CX, Ulead COOL 3D, Swift 3D, AutoCad, 3D Home Architect, google sketchup dan lain sebagainya.

Satu satu aplikasi pengolah citra vektor yang banyak digunakan oleh editor grafis adalah CorelDraw. CorelDraw adalah editor citra/grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada.

1. CorelDraw

CorelDraw, pertama kali diluncurkan ada 1989. Aplikasi grafis vektor ini diterima luas oleh masyarakat dan pada akhirnya corel hanya focus pada pengembangan software. Beberapa inovasi untuk ilustrasi berbasis vektor pada CorelDraw : Note-edit tool, stroke before fill, mesh fill dan sebagainya.

CorelDraw memiliki perbedaan aplikasi pengolah grafis vektor yang lainnya. Perbedaan tersebut diantaranya CorelDraw adalah suatu paket software grafis, bukan hanya sebuah editor gambar berbasis vektor. Peralatan – peralatan yang ada memungkinkan penggunaanya untuk mengatur kontras, keseimbangan warna bahkan mengubah dari mode RGB (Red Green Blue) menjadi CMYK (Cyan Magenta Yellow). Khusus untuk gambar bitmap dapat diubah dengan Corel PhotoPaint.



- Page Navigator

Page Navigator merupakan sekumpulan informasi dan tombol perintah untuk pindah dari satu halaman (page) ke halaman lain.



- Color palettes

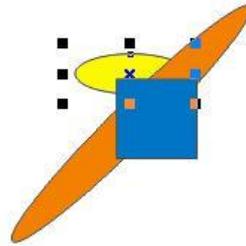
Fungsi dari color palattes adalah untuk memberi warna pada obyek . Warna bisa diberikan pada bidang objek maupun garis tepi dari obyek.

- Toolbox

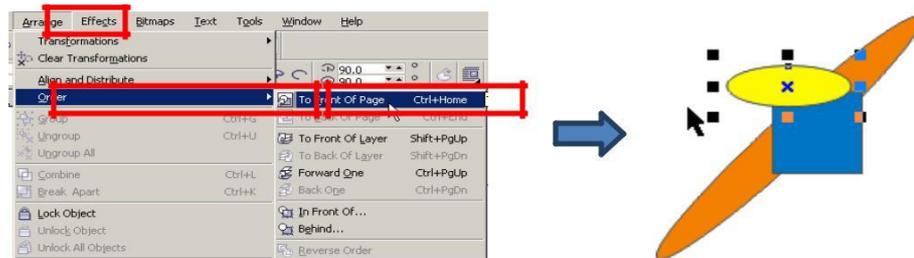
Toolbox adalah bagian yang memuat tombol-tombol perintah yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek.

Pada toolbox terdapat berbagai peralatan untuk menggambar atau membuat desain. Ikon-ikon yang tampil hanyalah sebagian dari yang ada. Untuk melihat ikon-ikon yang tersembunyi, klik pada ikon dengan durasi waktu yang agak lama, maka akan tampil ikon-ikon yang tersembunyi. Adakalanya saat membuat obyek di lembar kerja urutannya kurang sesuai dengan yang diinginkan, oleh karena itu diperlukan untuk mengatur posisi dan urutan objek maksudnya adalah mengatur posisi objek dari atas hingga bawah pada suatu objek yang bertumpuk/bertindih. Langkah – langkah untuk mengatur posisi urutan objek adalah sebagai berikut :

- Klik Pick tool  dan pilih objek, pada contoh dibawah obyek yang akan **diubah** urutanya adalah obyek oval kecil dengan urutan paling belakang (urutan ke 3) akan dipindah ke depan



- Pilih menu **Arrange** ▢ **Order** ▢ **to front of page** maka obyek akan bergeser menjadi urutan paling depan

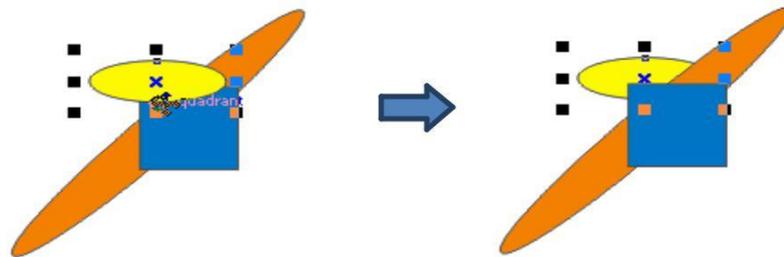


Perintah **To Front Of Page** dapat digantikan dengan shortcut key **Ctrl+Home**

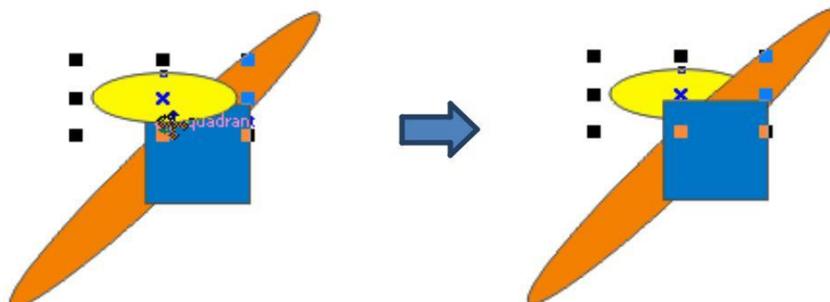
- Untuk obyek menggeser menjadi urutan paling depan dapat pula menggunakan perintah **Arrange** ▢ **Order** ▢ **To Front Of Layer** atau shortcut key **Shift+PgUp** .

Pada perintah **Arrange** ▢ **Order** , selain **To Front Of Page** dan **To Front Of Layer** terdapat pula perintah lainnya yaitu :

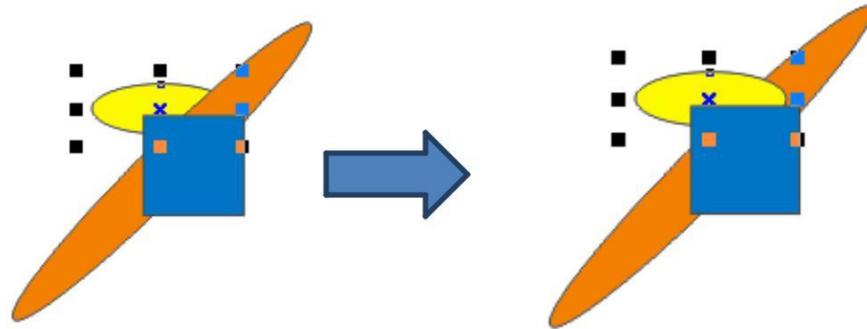
- **To Back Of Page** atau **Ctrl+End** untuk memindah objek ke urutan paling bawah.



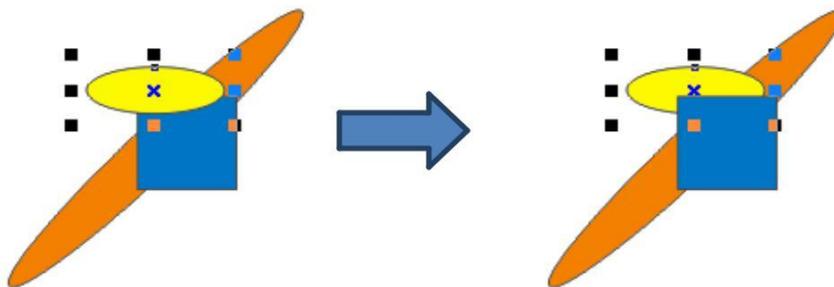
- **To Back Of Layer** atau **Shift+PgDn** untuk memindah objek ke urutan paling bawah.



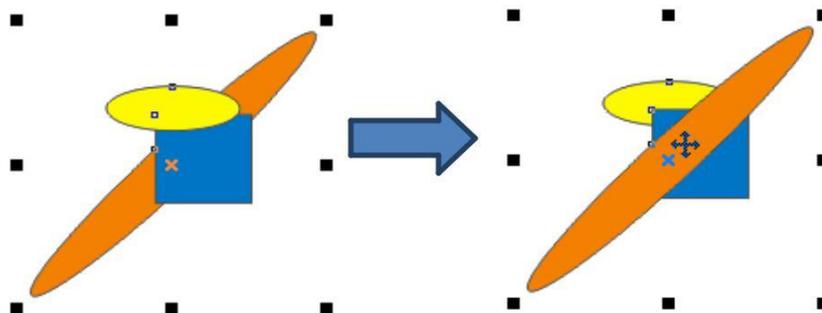
- **Forward One** atau **Ctrl+PgUp** untuk memindah objek agar naik satu tingkat ke depan



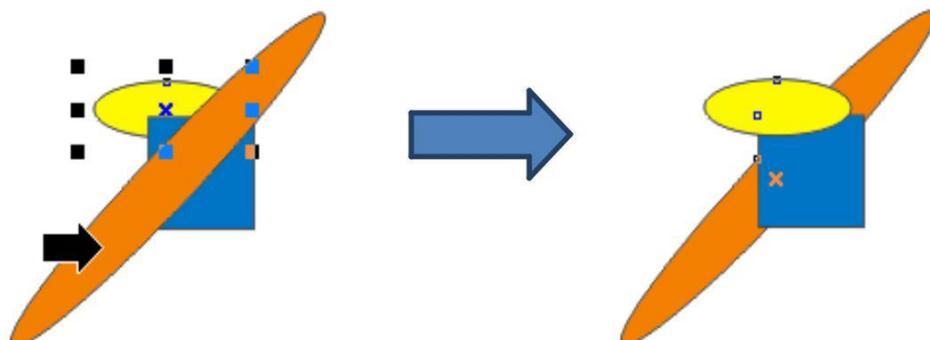
- **Back One** atau **Ctrl+PgDn** untuk memindah objek agar turun satu tingkat



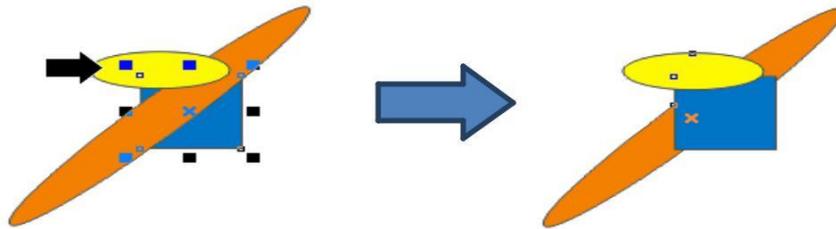
- **Reverse Order** untuk membalik urutan seluruh objek terpilih.



- **In Front Of** untuk memindah objek di atas objek tertentu. Setelah memilih perintah ini, akandiminta untuk memilih objek acuan untuk menentukan posisi objek. Seperti contoh berikut, obyek yang akandigeser urutannya adalah oval kecil kuning, akan digeser didepan oval besar orange



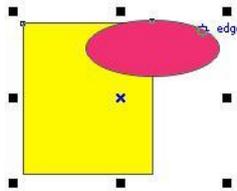
- **Behind** untuk memindah objek di bawah objek tertentu. Setelah memilih perintah ini, kemudian akan diminta untuk memilih objek acuan untuk menentukan posisi objek. Obyek kotak biru akan dipindah urutanya dibelakang oval kecil kuning



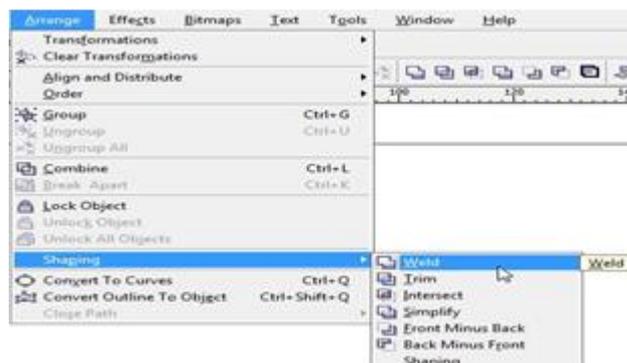
Menggabung objek adalah menggabung beberapa objek menjadi objek tunggal. Objek yang telah digabung masih dapat dipisah/dipecah kembali. Menggabung obyek pada CorelDraw dapat dilakukan dengan perintah Combine dan weld. Pada saat menggabung objek dengan **Combine** maka dua objek atau lebih sehingga membentuk sebuah objek tunggal. Sedangkan dengan bila menggunakan **Weld** maka menggabungkan beberapa objek menjadi sebuah objek baru yang tidak dapat dipecah kembali.

Berikut ini akan dilakukan penggabungan obyek dengan menggunakan perintah weld, adapun langkahnya adalah sebagai berikut :

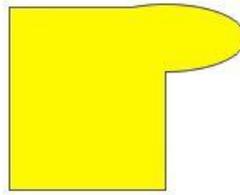
- **Klik Pick tool**  dan seleksi objek-objek yang akan digabung.



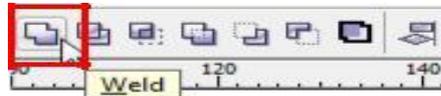
- Klik menu **Arrange** ▾ **Shaping** ▾ **Weld**



- Kemudian kedua objek tersebut akan digabung menjadi objek tunggal yang warna tunggal(satu warna)



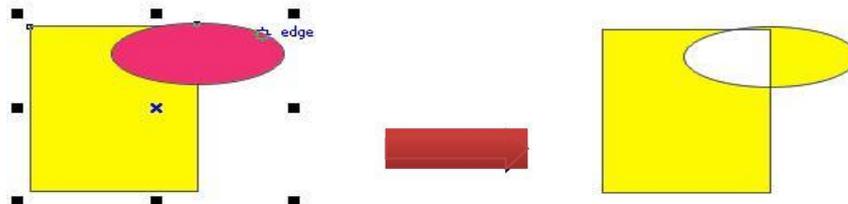
- Selain itu cara di atas, perintah **weld** dapat digunakan dengan jalan mengklik tombol **Weld** pada **property bar**.



Penggabungan obyek menggunakan perintah combine dapat dilakukan dengan jalan klik menu **Arrange** ▢ **Combine**, atau tekan **Ctrl+L**, atau tekan tombol **Combine** pada **property bar**



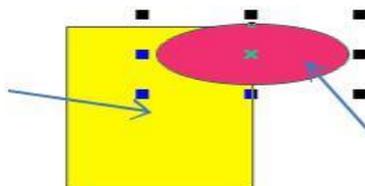
Sehingga objek akan tergabung menjadi objek tunggal dengan perpotongan antara objek-objek yang digabung akan berlubang, hal ini sedikit berbeda dengan hasil penggabungan menggunakan **weld**.



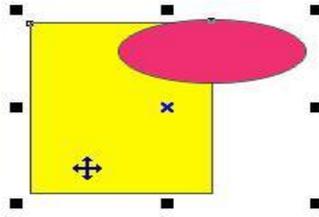
Memotong objek suatu proses menghilangkan sebagian objek berdasarkan objek pemotong, objek pemotong harus menindih di atas objek yang dipotong. Pemotongan sebagian obyek pada corelDraw dapat dilakukan dengan perintah trim dan simplify.

Memotong objek dengan Trim adalah memotong objek dengan posisi objek pemotong berada di atas objek yang akan dipotong. Langkah – langkah untuk memotong objek menggunakan perintah **Trim** adalah sebagai berikut :

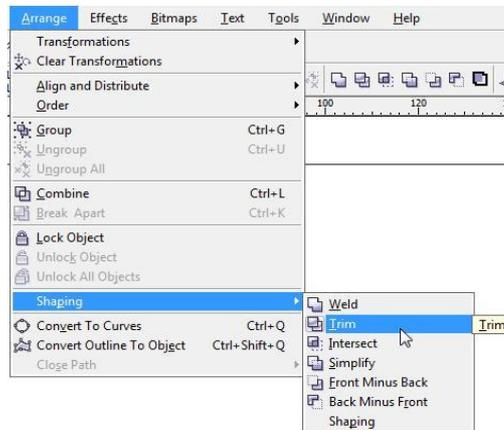
- Klik **Pick tool**  dan pilih objek yang akan digunakan untuk memotong, yaitu objek oval dan obyek yang akan dipotong adalah kotak



- Tekan **Shift** dan klik objek yang akan dipotong, yaitu objek kotak



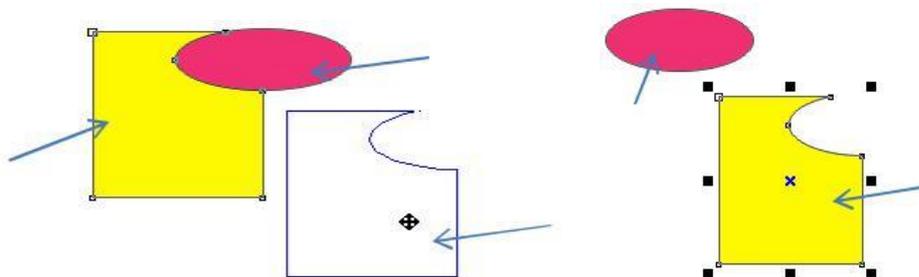
- Klik menu **Arrange** > **Shaping** > **Trim**



- Atau klik tombol **Trim** pada **property bar**.

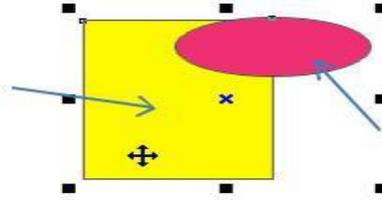


Selanjutnya, pindahkan posisi objek persegi untuk melihat hasil perpotongan

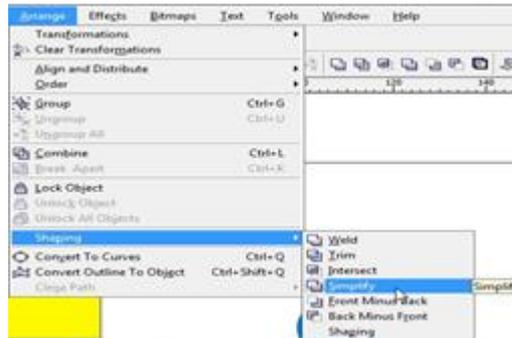


Selain dengan trims dapat pula dilakukan pemotongan dengan simplify. Dengan perintah simplify digunakan untuk memotong objek yang telah terletak di bawah objek lain. Jika terdapat tumpukkan objek lebih dari satu, maka objek yang posisinya di atas akan memotong objek yang terletak di bawahnya. Langkah untuk memotong objek dengan Simplify adalah sebagai berikut :

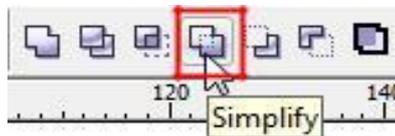
- Klik Pick tool  dan pilih objek yang akan dipotong.



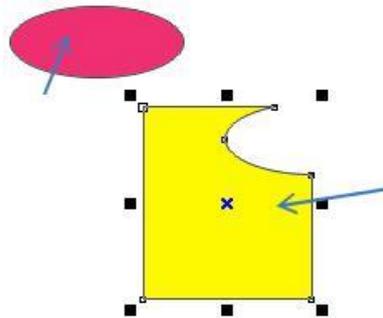
- Klik menu **Arrange** ▢ **Shaping** ▢ **Simplify**



- Atau tekan tombol saling memotong objek yang ada di bawahnya.

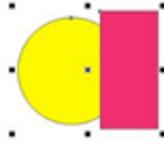


- Pindahkan objek-objek yang telah terpotong sehingga tampak seperti gambar berikut.

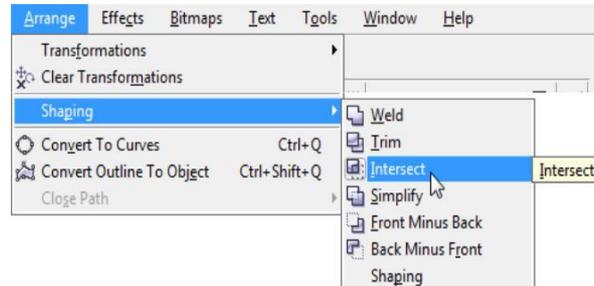


Suatu objek dapat dibuat dari objek lain dengan membuat objek baru berdasarkan gabungan dari beberapa objek tanpa harus menghilangkan objek asli. Membuat objek dari objek lain dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan bantuan perintah **intersect**. Perintah Intersect digunakan untuk menciptakan sebuah objek baru berdasarkan perpotongan beberapa objek yang terseleksi. Langkah - langkah untuk menciptakan objek baru menggunakan Intersect adalah sebagai berikut :

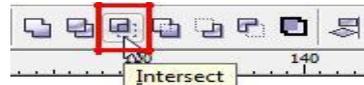
- Klik **Pick tool**  dan seleksi beberapa objek sumbernya.



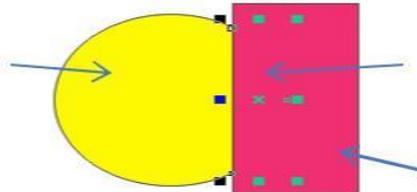
- Klik menu **Arrange** ▾ **Shaping** ▾ **Intersect**



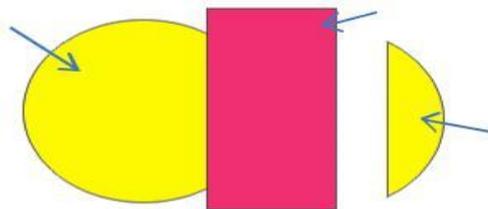
- Atau klik tombol **intersect** pada **property bar**.



- Perpotongan antar dua objek tersebut akan membentuk objek baru yang dihasilkan dari irisan kedua obyek asli (kotak dan lingkaran)

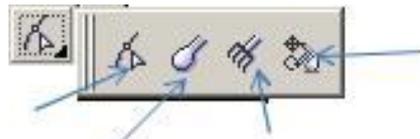


- Klik dan geser posisi objek hasil perpotongan ke posisi lain untuk melihat hasilnya



Shape tool menggunakan fasilitas yang digunakan untuk memodifikasi bentuk objek, seperti : melengkungkan bentuk garis objek, menambahkan dan menghapus titik-titik pembentuk objek, meluruskan bentuk garis objek, dan sebagainya. Pada kegiatan belajar ini akan di jelaskan fungsi dari tool yang terdapat pada menu **shape** yang lebih di pergunakan untuk memodifikasi objek.

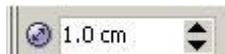
Pada Shape Editing berisi tool-tool yang dapat anda gunakan untuk mengubah dan memodifikasi bentuk objek. Ketika **flyouts** pada shape Editing  di klik akan muncul pilihan tool sebagai berikut



Untuk penggunaan shape editing sudah dibahas dalam kegiatan belajar sebelumnya. Berikut adalah penggunaan smudge brush untuk memodifikasi obyekpersegi. Buat objek persegi panjang dengan pen tool ataupun rectangle tool.



Klik **smudge brush** . Atur ukuran brush **Nip size** pada **property bar**, misal 1 cm.

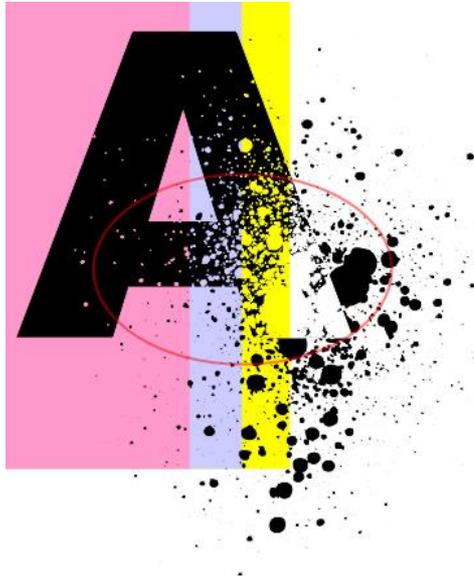


Klik tahan dan geser **smudge brush** dari dalam objek keluar objek.



2. Kombinasi Objek

Kombinasi atau Combine objek vector itu seperti gambar dibawah ini, maksudnya jika 2 atau lebih objek saling tumpang tindih apabila di Combine akan menciptakan bagian objek kosong. Lebih jelasnya seperti ini yang dimaksud bagian objek kosong, hasil Combine tersebut apabila di beri background berwarna dibelakangnya bagian objek kosong tembus pandang dan terlihat background-nya, coba lihat bagian dari objek yang dilingkari merah.



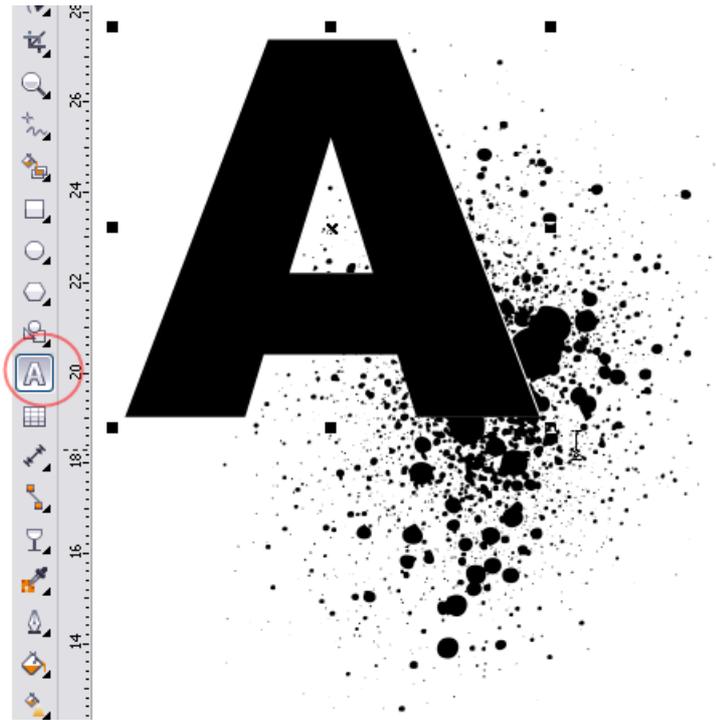
Untuk menciptakan gambar diatas kita memerlukan 2 bagian objek yaitu objek Grunge texture dan objek Text, seperti dibawah ini;



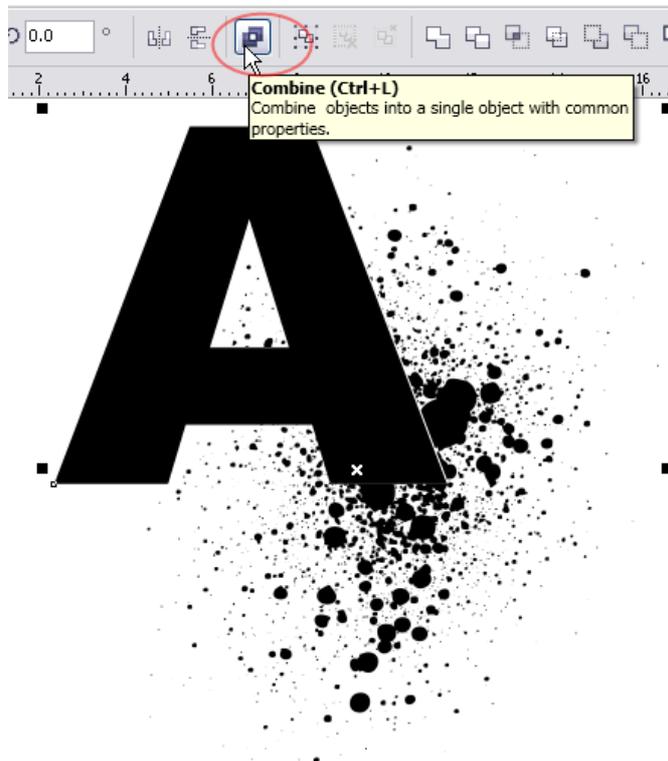
- a. Pertama siapkan objek Grunge texture vector.



- b. Tekan tombol F8 klik mouse diatas Grunge texture vector dan mulai mengetik, misalkan ketik huruf "A", selanjutnya tekan tombol spasi untuk kembali ke Pick tool, tekan tombol Ctrl+A untuk menyeleksi semua objek;



- c. Nah ini langkah yang penting yaitu perintah **Combine**, setelah semua objek terseleksi tekan tombol Combine di Property Bar atau langkah sederhana tekan tombol Ctrl+L di Keyboard.



d. Sehingga hasilnya seperti gambar dibawah ini.



B. Evaluasi

1. Apa yang dimaksud dengan citra vector?
2. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang coreldraw!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan guidelines dan grid!
4. Apa sajakah fungsi shape tool pada pengolahan sebuah citra vektor ?
5. Buat dan olah obyek – obyek berikut menggunakan perintah yang telah dipelajari

Keterangan	Obyek setelah di olah
<p>Smudge brush</p> 	
 <p>Menggunakan shaping</p>	

BAB VI

EFEK GAMBAR VECTOR

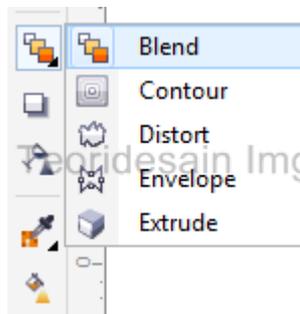
- 3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
 - 3.6.1 Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor
 - 3.6.2 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
- 4.6. Mendesain efek pada gambar vektor
 - 4.6.1 Menjelaskan desain efek pada gambar vector
 - 4.6.2 Mendesain efek pada gambar vector

A. Materi

- Efek Dasar Objek Pada CorelDraw

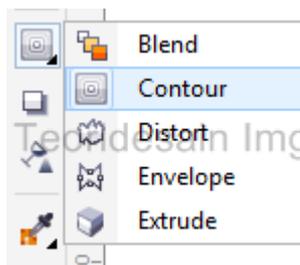
- Membuat Efek Blend

Efek Blend adalah efek yang mengisi ruang yang kosong dengan bentuk 3D pada dua objek yang telah dibuat.



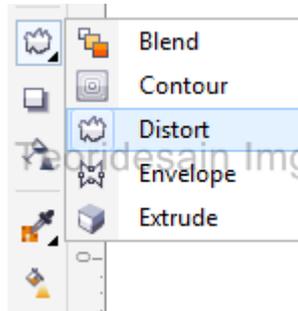
- Membuat Efek Countour

Efek Countour adalah efek yang memberi bagian-bagian yang sama dengan ukuran atau resolusi yang sebanding didalam objek aslinya.



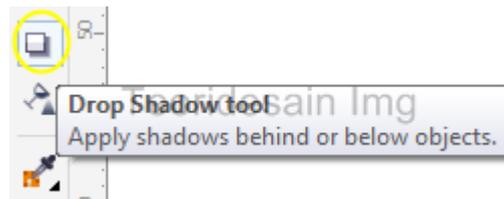
- Membuat Efek Distort

Efek Distort adalah efek yang dapat merubah bentuk objek aslinya menjadi abstrak dengan perintah yang kita inginkan.



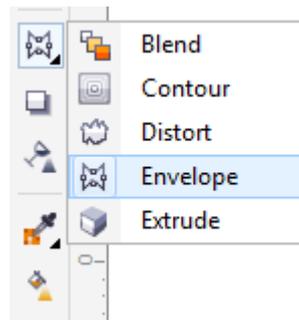
- Membuat Efek Drop Shadow

Efek Drop Shadow adalah efek untuk memberi sebuah bayangan pada objek yang dapat kita atur arah datang cahayanya.



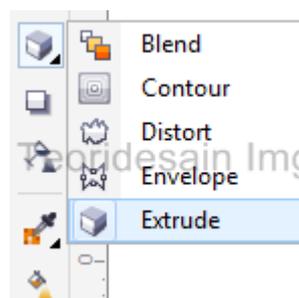
- Membuat Efek Envelope

Efek Envelope adalah efek yang memungkinkan kita untuk menyunting objek yang telah kita buat, fungsi ini hampir sama dengan Shape Tool



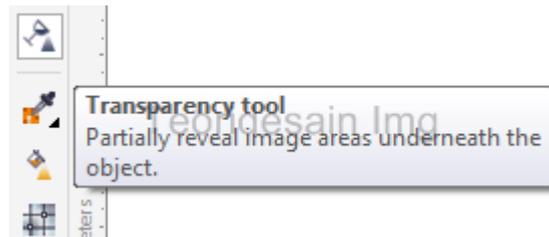
- Membuat Efek Extrude

Efek Extrude adalah efek yang dapat membuat satu objek menjadi 3D dengan dimensi yang dapat kita atur sendiri.



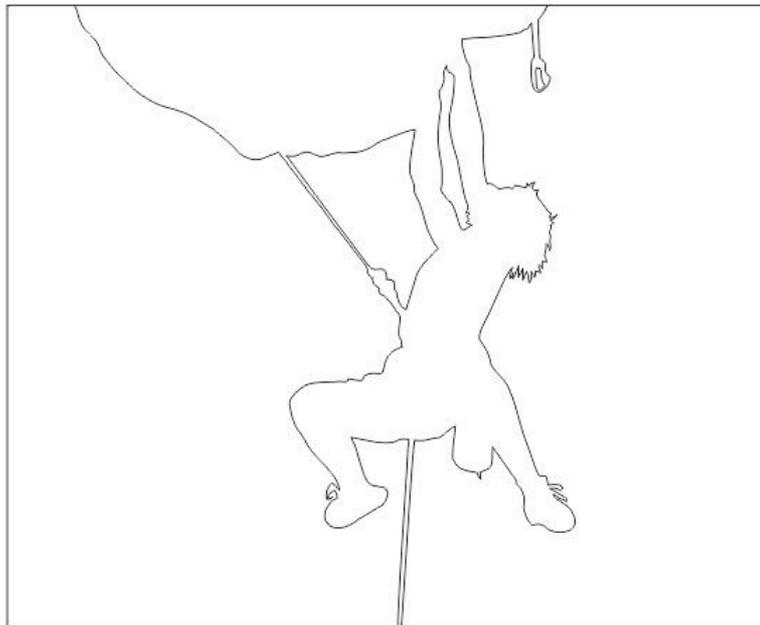
- Membuat Efek Transparency

Efek Transparency adalah efek yang merubah objek menjadi transparan.



- Efek Outer Glow CorelDraw

Siapkan gambar vector seperti gambar di bawah menggunakan pen tool atau Bezier tool. Ini dapat dilakukan dengan tracing. Langkah-langkah dalam membuat efek outer glow yaitu:



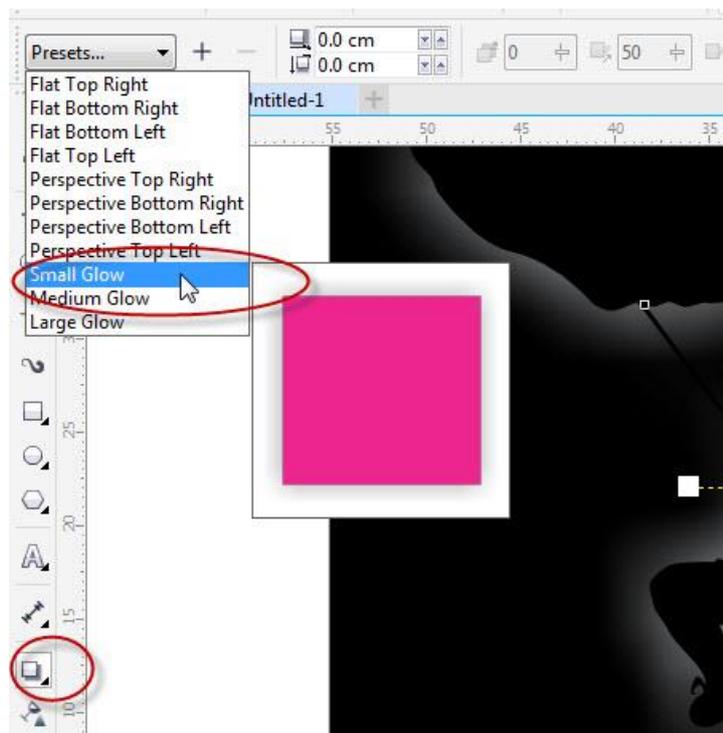
- Beri warna hitam objek kurva gambar orang climbing caranya seleksi objek kemudian klik warna hitam di **Color Palette** letaknya di pojok kanan.



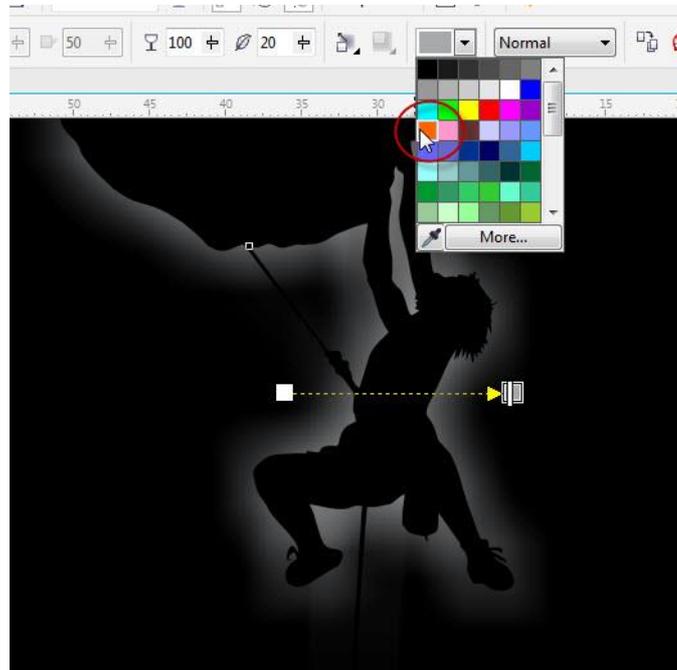
- Beri juga warna hitam pada objek kotak yang fungsinya sebagai background



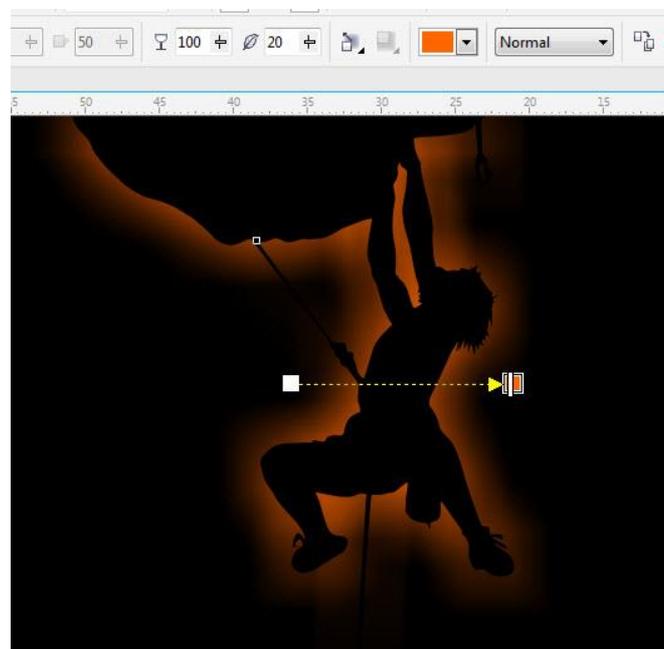
- Selanjutnya seleksi objek kurva gambar orang climbing, pada menu Toolbox pilih Drop Shadow tool dan pada Property Bar klik drop down **Preset list** pilih **Small Glow**, hasilnya akan berwarna gradasi putih.



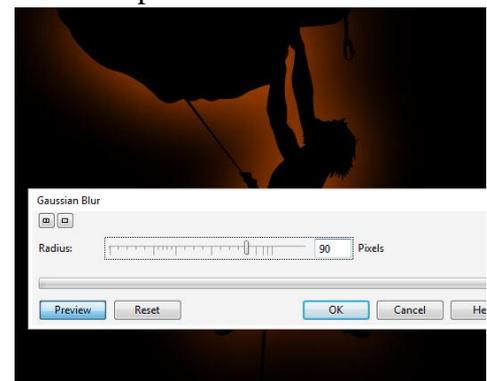
- Untuk mengganti warna, misalnya kita ganti warna orange pada **Shadow color** yang letaknya di Property bar



- Sehingga warna bayangan akan berubah menjadi orange, seperti gambar dibawah ini



- Kita bisa memperhalus efek tersebut dengan cara break apart atau tekan **Ctrl+K** di keyboard efek Drop Shadow tersebut, kemudian pada menu Bitmaps pilih **Convert To Bitmap**, setelah itu masih pada menu Bitmaps > Blur > pilih **Gaussian Blur**. Atur pada slider Radius untuk memperhalus objek bitmap tersebut.



- Hasil akhir seperti gambar dibawah ini, selesai



- Efek Powerclip

Untuk langkah yang pertama kita buat tulisan yang akan di masuki gambar dengan Text Tools. Setelah itu kita siapkan gambar dengan cara mengimport atau drag. Jika sudah tinggal kita proses cara memasukan gambar ke dalam tulisan dengan PowerCLIP

- Cara-nya klik gambar masuk ke menu Object > Powerclip > Place Inside > Frame. Kemudian arahkan panah pada tulisan.



- Jika sudah maka untuk hasil-nya bisa seperti berikut ini.



B. Evaluasi

1. Jelaskan cara penggunaan efek powerclip
2. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang efek outer glow
3. Apa yang dimaksud dengan efek envelope?
4. Jelaskan cara penggunaan efek contour!
5. Carilah tentang 3D Perspective effect pada coreldraw

BAB VII

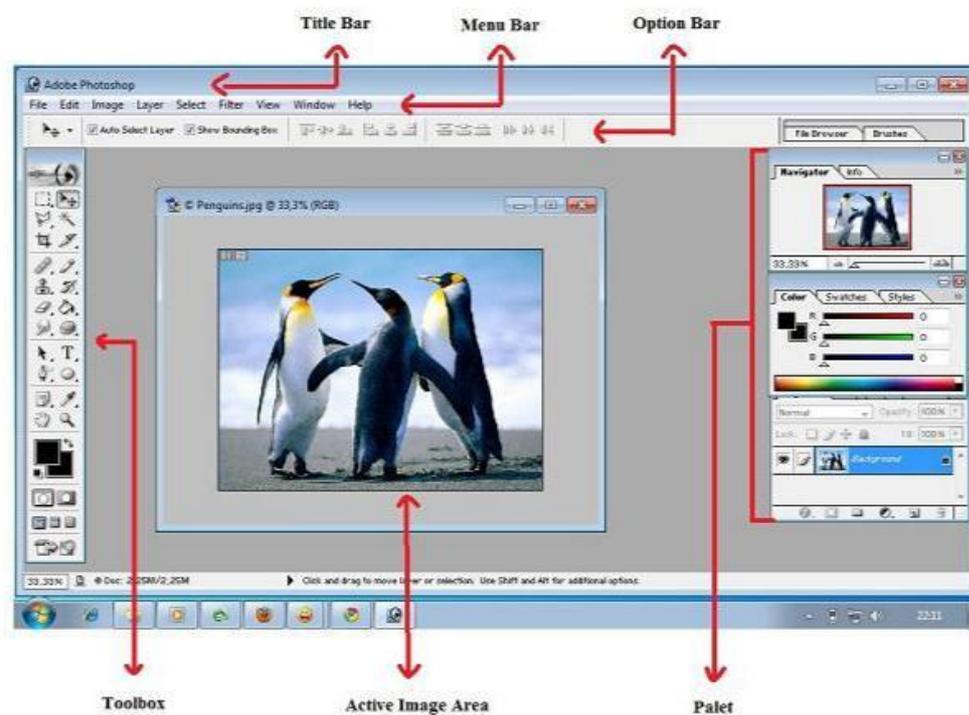
PENGABUNGAN GAMBAR DAN TEKS BERBASIS BITMAP

- 3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap
 - 3.7.1 Menjelaskan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap
 - 3.7.2 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap
- 4.7. Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap
 - 4.7.1 Membuat gambar dan teks yang berbasis bitmap
 - 4.7.2 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap

A. Materi

1. Photoshop

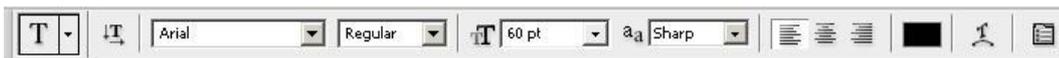
Photoshop adalah salah satu perangkat lunak yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek, yang sangat baik untuk membuat desain grafis dalam bentuk bitmap. Photoshop menyediakan tool-tool yang terintegrasi dan tertata secara praktis untuk menciptakan dan menghasilkan karya dalam bentuk vektor dan teks. Bentuk grafik yang berdasarkan vektor dan teks bisa ditransfer menjadi image yang berdasarkan pixel untuk mendapatkan efek desain yang lebih sempurna. Secara garis besar, area kerja default photoshop CS3 terbagi terbagi menjadi beberapa komponen utama yaitu sebagai berikut :



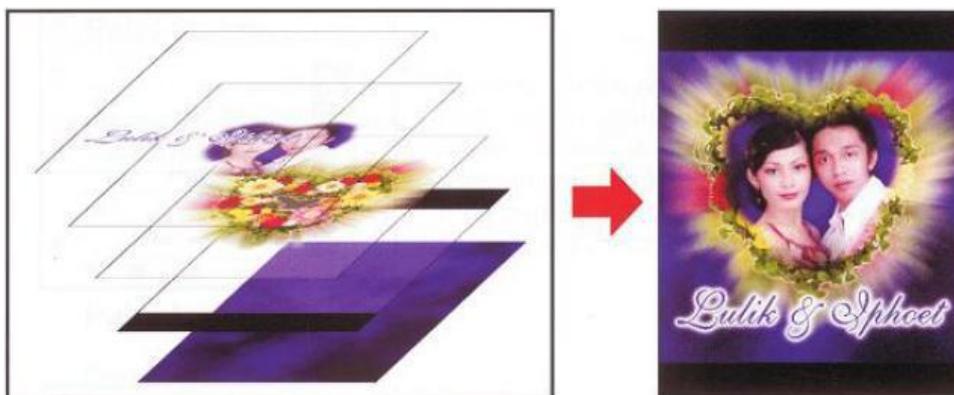
- Title Bar adalah jendela yang berisi informasi program yang sedang dijalankan. *Title Bar* dapat dipindahkan dengan cara meng-kliknya dua kali dan menggesernya ke posisi yang diinginkan.
- Menu Bar berisi perintah utama seperti membuka file, menyimpan file, mengubah ukuran gambar, filter dan lain-lain.

File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help

- Option Bar berisi pilihan pengaturan dari tool yang dipilih. Setiap tool mempunyai tool option yang berbeda-beda. Misalnya dipilih brush, maka ukuran/diameter juga opacity brush ada disini.



- Active Image Area menampilkan gambar yang sedang dikerjakan.
- Tool Box berisi berbagai macam tool atau alat-alat yang digunakan untuk mengedit, atau membuat sebuah karya grafis. Tool tersebut memiliki kelompok tersendiri tergantung dari fungsi dan kegunaannya. Segitiga kecil yang terdapat disebelah tool, berarti tool tersebut memiliki sub tool. Tool tersebut memiliki perbedaan bentuk tetapi memiliki fungsi yang hampir sama.
- Palet berisi tentang informasi mengenai *image* atau gambar yang dikerjakan, yang mencakup **Layer** , **History**, **Navigator**, **Color** dan lain sebagainya. Palet dapat ditampilkan atau disembunyikan dengan membuka menu **Windows** dan klik pada *pallet* yang akan ditampilkan atau disembunyikan
- Layer. Layer adalah lapisan transparan yang saling bertumpuk antara satu lapisan dengan lapisan yang lain sehingga membentuk sebuah gambar baru. Setiap layer mempunyai objek-objek sendiri sehingga meskipun terlihat saling bertumpuk, tetapi objek-objeknya tidak mengganggu satu sama lain..

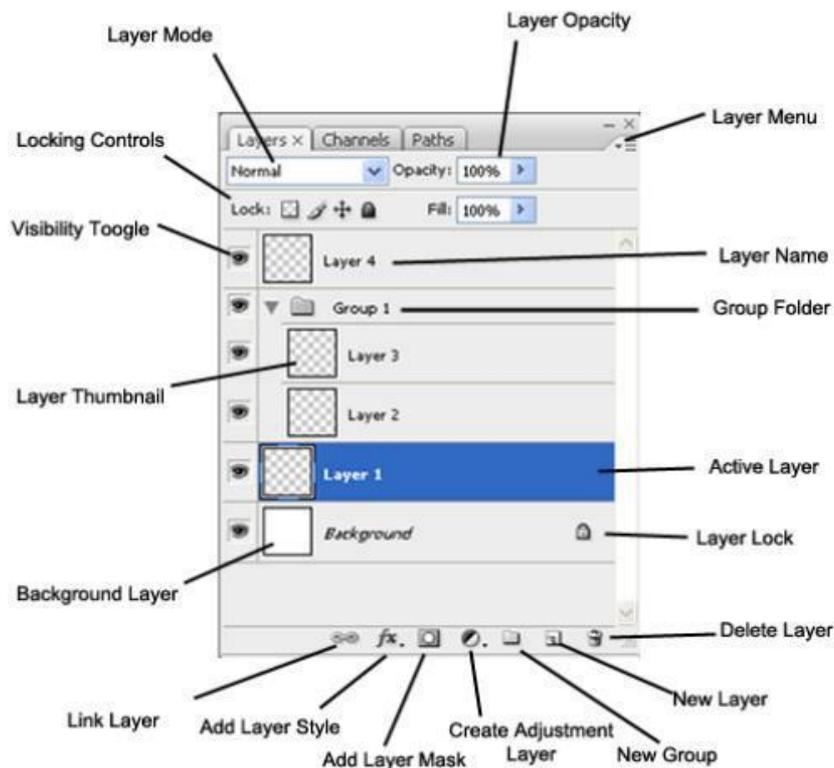


Untuk dapat merubah atau menambah objek dengan memakai palet layer cukup dengan tekan Add a layer style, Add layer mask, create a new set, create new fill or adjustment layer, create a new layer dan delete layer.

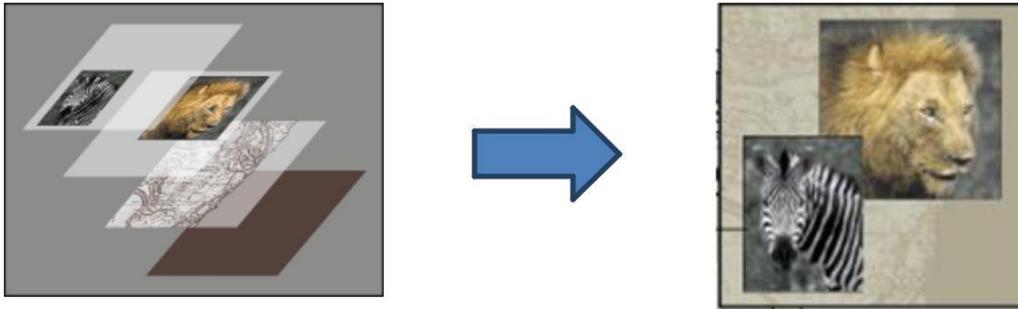
2. Gabung Multilayer

Layer merupakan bagian pada aplikasi pengolah gambar bitmap yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar.

Layer digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar. Setiap gambar diletakkan dalam satu lapisan layer dan digabungkan dengan lapisan lapisan layer yang lain sehingga membentuk gambar. Lapisan tersebut saling bertumpuk sehingga menghasilkan sebuah gambar.

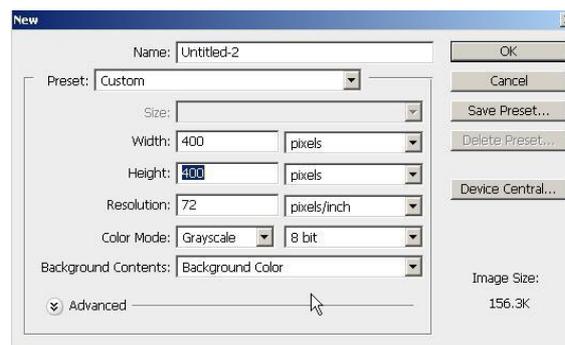


Layer digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar, Bisa dikatakan saat menggabungkan gambar satu dengan yang lainnya akan terbentuk lebih dari satu layer (multi layer). Artinya beberapa gambar tersebut seakan akan bertumpuk sehingga akan terlihat menjadi sebuah objek atau gambar. Gambar yang berada pada layer atas maka akan berada pada tumpukan yang paling atas dan bisa menutupi tumpukan gambar yang berada dibawahnya.

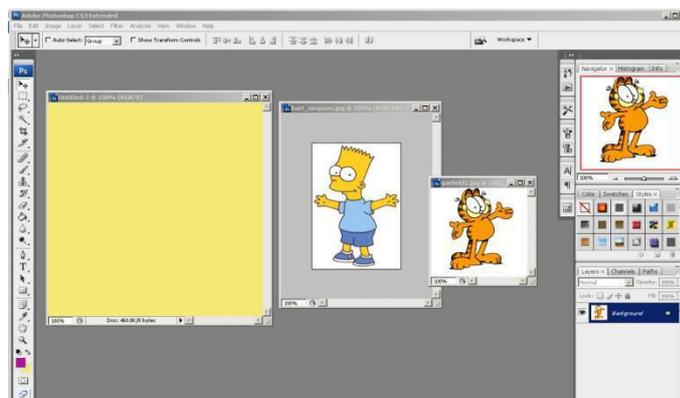


Langkah – langkah untuk menggabungkan gambar dengan multi layer adalah sebagai berikut:

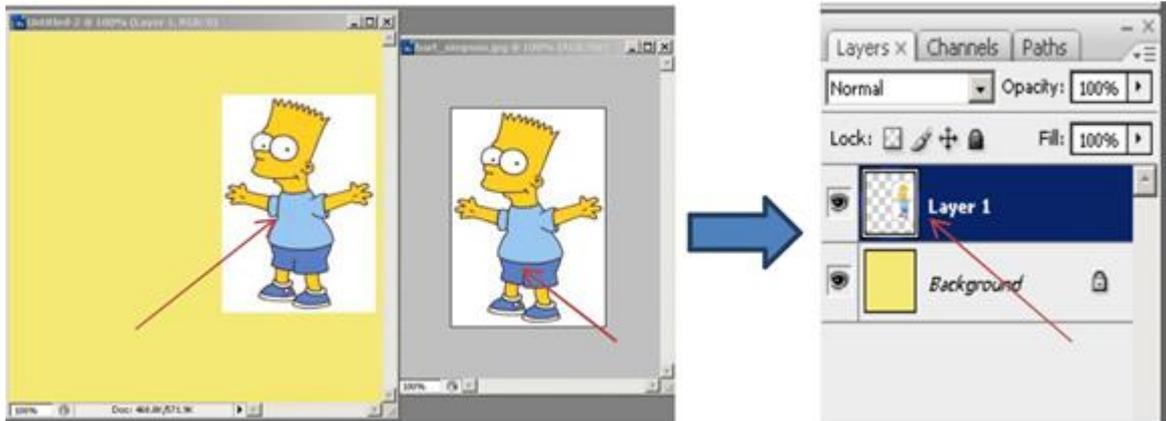
- Buat file baru pada aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop dengan perintah **file new (ctrl + N)**, kemudian akan muncul kotak sebagai berikut



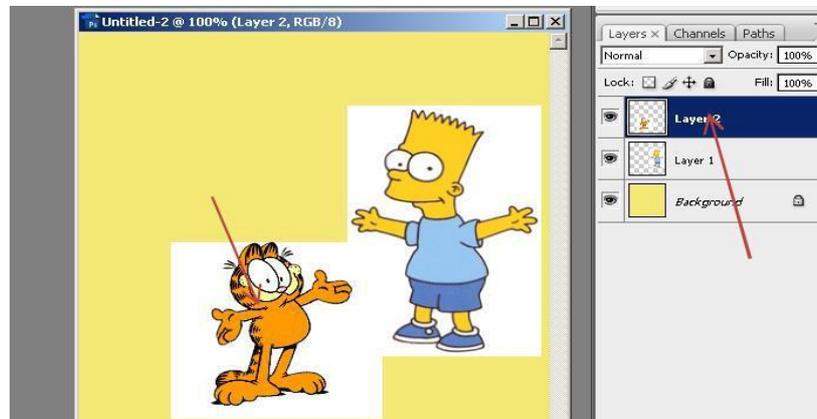
- Beri nilai **width = 400, height = 400, background contents : background color** dan kemudian klik **OK**
- Buka file gambar yang akan digabung dengan jalan klik menu **file open (ctrl + O)**, kemudian akan terbuka kotak dialog untuk memilih file.
- Cari file yang akan digabungkan misalnya **garfield1.jpg** dan **bart_simpson.jpg**.
- Sehingga pada lembar kerja photoshop akan terbuka 3 file



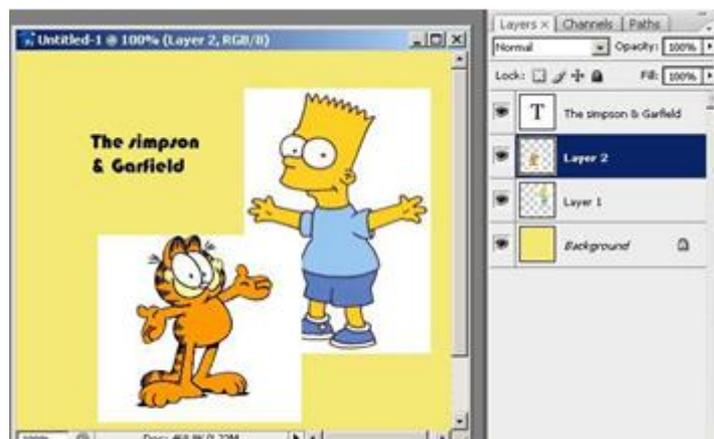
- Klik dan drag file **bart_simpson.jpg** ke file yang berisi background warna kuning, sehingga gambar bart_simpson akan tercopi di file ber-background kuning



- Saat **bart_simpson.jpg** tergendakan di file baru maka otomatis akan terbentuk layer baru yang bernama layer 1.
- Kemudian klik dan drag file **garfield1.jpg** ke file yang berisi background warna kuning, sehingga gambar **garfield1.jpg** akan tercopi di file ber-background kuning



- Klik horizontal type tool **T** dan ketikkan teks untuk judul gambar, misalnya **the simpson & garfield**.
- Maka akan muncul teks “**the simpson & garfield**” pada gambar gabungan dan secara otomatis akan muncul layer baru sehingga total layer yang terbentuk adalah 4.



3. Selection Tool

Untuk menggabungkan gambar banyak jalan yang dapat dilakukan. Teknik yang sering digunakan diantaranya adalah memilih/menseleksi gambar tertentu dengan teknik selection setelah itu menggabungkan dengan gambar yang lain sehingga menjadi desain gambar sesuai yang dibutuhkan. Pada aplikasi pengolah gambar bitmap disediakan beberapa teknik dan perangkat seleksi yang mudah untuk digunakan, diantaranya adalah menggunakan magic wand, lasso tool, marquee tool.

Saat akan desain ataupun menggabung gambar adakalanya gambar yang akan di olah hanya sebagian dari gambar tersebut sehingga sebagian dari gambar tersebut harus diseleksi terlebih dahulu untuk kemudian baru digabung dengan gambar yang lain. Berikut adalah contoh penggabungan gambar bitmap yang sebelumnya menggunakan pemilihan bagian gambar dengan teknik seleksi.

- Seleksi untuk gambar yang akan digandakan, gunakan salah satu teknik seleksi yang ada misalnya dengan lasso tool 



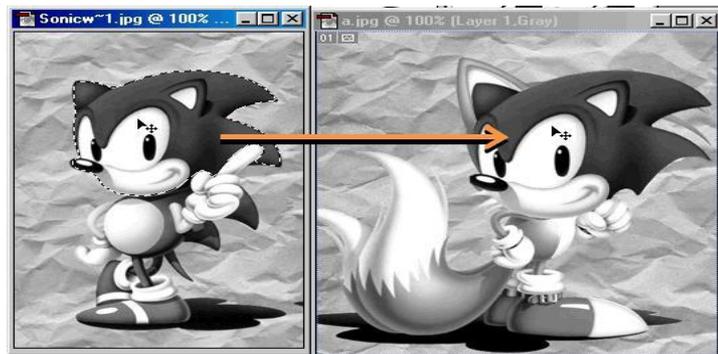
- Lalu buka file gambar yang akan ditempel oleh gambar yang telah diseleksi tersebut.



- Letakkan kedua gambar berdampingan agar pada saat mendragnya lebih mudah.



- Lalu drag gambar yang diseleksi dengan menggunakan move tool  menuju gambar yang kedua.



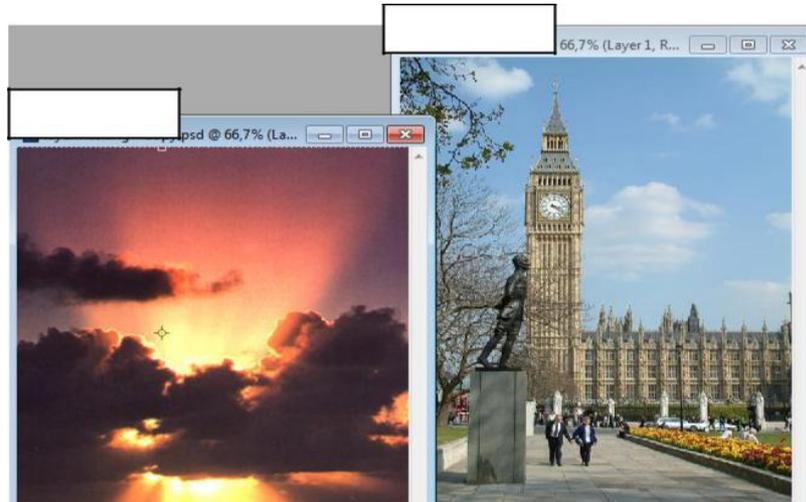
- Atur posisinya agar sesuai yang diinginkan

4. Layer Masking

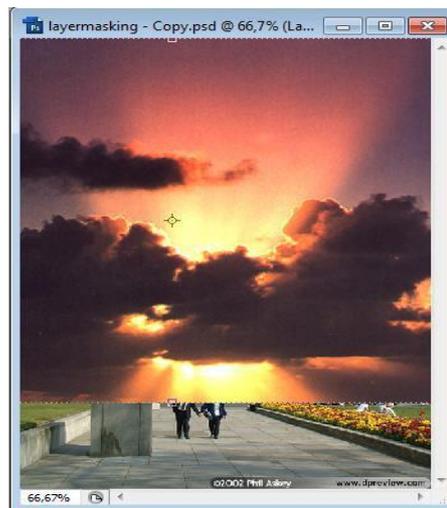
Layer merupakan lapisan yang tembus pandang bila bagian tersebut tidak terdapat obyek. Layer dapat diatur disusunannya dan memberikan efek ke tiap layernya dan tidak saling mengganggu layer satu dengan yang lainnya. Pemberian layer masking pada suatu layer bertujuan untuk menyembunyikan bagian tertentu dari layer. Layer masking set warna pada layer, bila diset warna hitam artinya untuk menyembunyikan gambar dan warna putih untuk menampilkan gambar. Layer Mask menutup Layer. Dengan layer dapat menutupi seluruh Layer atau hanya bagian tertentu saja. Bagian yang tertutup tentunya akan tidak terlihat, begitupun sebaliknya

Untuk menggabungkan dua gambar dengan perpotongan latar belakang halus dapat menggunakan teknik layer masking yang dipadu dengan gradient tool. Langkah-langkah penggabungan gambar dengan layer masking dan gradient tool dapat dilakukan sebagai berikut.

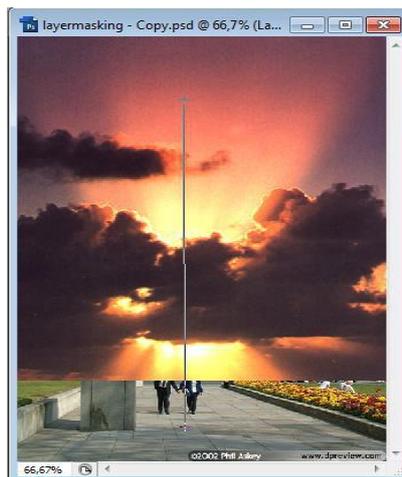
- Siapkan 2 buah file gambar yang akan digabungkan, misalnya gambar gedung berlatar awan biru dan gambar awan sore hari



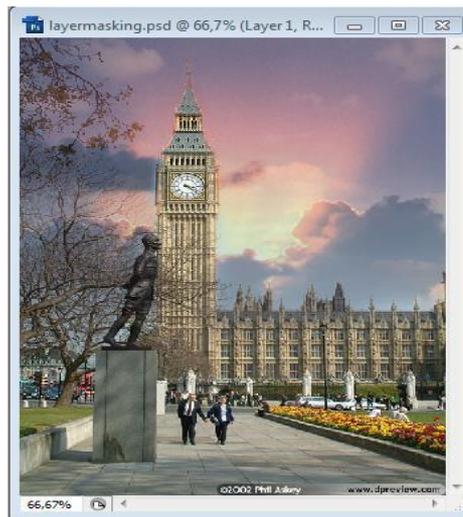
- Pindahkan gambar B ke file gambar A dengan jalan klik dan drag gambar B ke file gambar A.



- Kemudian atur ukuran gambar B agar sesuai dengan komposisi gambar A, untuk mengubah ukuran gambar B dapat menggunakan perintah edit ▾ free transform.
- Pastikan foreground color berwarna hitam.
- Pastikan layer gambar B aktif, kemudian klik “add vektor mask”.
- Klik gradient tool  kemudian arahkan ke gambar yang akan digabung, tarik garis dari bawah ke atas



- Setelah itu akan menghasilkan penggabungan gambar seperti dibawah ini.



5. Quick Masking

Saat menggunakan tool quick masking dapat dipadukan dengan tool photoshop yang lainnya, misal gradient tool, brush tool, layer masking dan lain sebagainya. Fasilitas quick masking terdapat dideret tool bar. Untuk mengaktifkan quick mask dengan menekan tombol Q pada keyboard atau memilih tool Quick Mask Mode.



Prinsip kerja dari **quick mask** menggunakan channel secara live tanpa harus memilih layer pada panel palette dari channel tersebut. Untuk membantu proses masking dapat menggunakan tool selection serta brush. Pada mode quick mask terdapat bahwa bagian yang tidak dipilih akan terbungkus lapisan berwarna merah, istilahnya rubylith. Untuk menutup gambar dengan rubylith dan klik mode **quick mask** pada tool box kemudian tekan **ALT+Del**.



Proses kerjanya seluruh bagian berwarna merah adalah bagian yang tidak terseleksi, untuk memberi warna menjadi merah atau sebaliknya kita akan menggunakan **brush tool**. Seleksi **Quick mask** bertumpu pada penggunaan brush, sehingga harus cermat menggunakan brush tool sesuai dengan kondisi gambar yang akan diseleksi, jika gambar dengan detail tinggi maka sebaiknya gunakan brush dengan hardness tinggi. Pada penerapan quick mask dengan bantuan tool brush akan menggabungkan 2 gambar, dimana gambar A akan disembunyikan backgroundnya dan digantikan background gambar B.

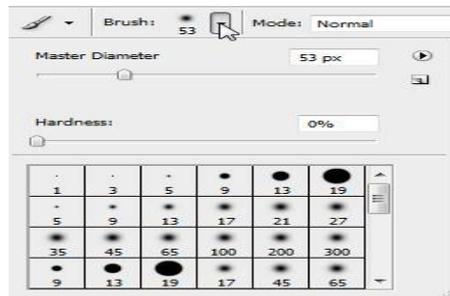
- Buka 2 file gambar yang akan digabungkan



- Langkah berikutnya masking bagian gambar A dengan jalan klik tool quick masking  atau tekan “Q”.
- Set foreground berwarna hitam.



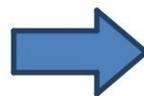
- Klik tool brush  dan sesuaikan diameter dari tool brush, dalam percobaan ini menggunakan diameter 77 – 53 – 30. Dan hardness sebesar 0%.



- Arahkan brush ke area background gambar A yang akan disembunyikan, yang ditandai dengan munculnya ruyolith pada gambar.



- Setelah selesai untuk memasking (yang akan disembunyikan berwarna merah) , klik “edit in standard mode mode” untuk menghilangkan ara ruyolith



- Klik drag area yang terseleksi pada gambar A ke gambar B



- Kemudian sesuaikan ukuran dan posisi obyek gambar A dengan menggunakan “free transform” agar sesuai dengan background dan akan menghasilkan gambar seperti dibawah ini.



B. Evaluasi

1. Sebutkan komponen utama area kerja dalam Photoshop CS3, dan jelaskan fungsinya.
2. Apa saja Option Bar yang tampil ketika memilih tool Type? Sebut dan jelaskan.
3. Apa yang terjadi pada sebuah gambar bitmap diubah nilai opacity pada layer dari 100% menjadi 30% ?
4. Apa yang menjadi pertimbangan untuk memilih selection tool yang akan digunakan proses menggabungkan gambar bitmap\
5. Bagaimana hasil penggunaan brush dengan foreground hitam pada suatu layer, dimana layer tersebut diberi perintah “Add vektor mask”

BAB VIII

EFEK GAMBAR BITMAP

- 3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap
 - 3.8.1 Menerapkan pemberian efek pada gambar bitmap
 - 3.8.2 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap
- 4.8. Mendesain efek pada gambar bitmap
 - 4.8.1 Menjelaskan efek pada gambar bitmap
 - 4.8.2 Mendesain efek pada gambar bitmap

A. Materi

1. Efek Pada Teks

Teks merupakan objek yang secara sistematis membentuk shape huruf, simbol dan angka. Teks di dalam Photoshop merupakan kumpulan piksel-piksel yang mempunyai resolusi sama dengan file objek, sehingga bila dilakukan pembesaran objek atau zooming, teks akan tampak berundak (jaged) apabila melewati batas besar resolusi objek asli. Untuk membuat huruf atau kata, caranya berbeda dengan membuat paragraph. Huruf dibuat dengan klik pada objek yang aktif dan kemudian menuliskan teks yang akan dimasukkan. Sedangkan paragraph dapat dibuat dengan melakukan dragging terlebih dahulu untuk menentukan area paragraph baru, kemudian menuliskan teks yang telah didefinisikan tersebut.

itled-1 @ 100% (paragraf teks dapat be

teks tunggal

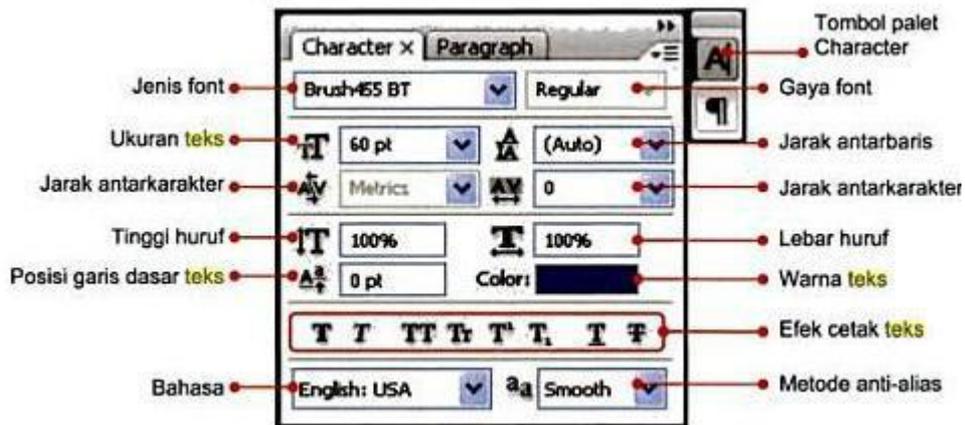
**paragraf
teks dapat
berisi
beberapa
kalimat di
dalam kotak
paragraf**

Layer teks otomatis akan terbentuk saat mengklik objek yang aktif.

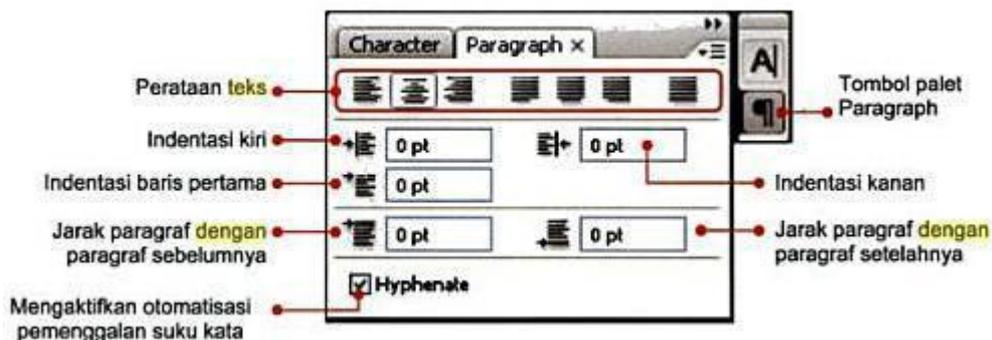


Layer type tidak akan muncul sebagai layer baru saat menggunakan mode multichannel, bitmap, maupun indexed color, sebab mode ini tidak mendukung layer, sehingga teks hanya akan tampil pada layer background saja.

Dalam mengatur teks. Teks dapat diatur menggunakan palet *character* yang dapat diaktifkan melalui **Window > Character**.

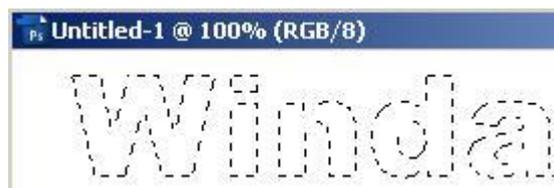


Untuk mengatur paragraph teks, pilih tab Paragraph.

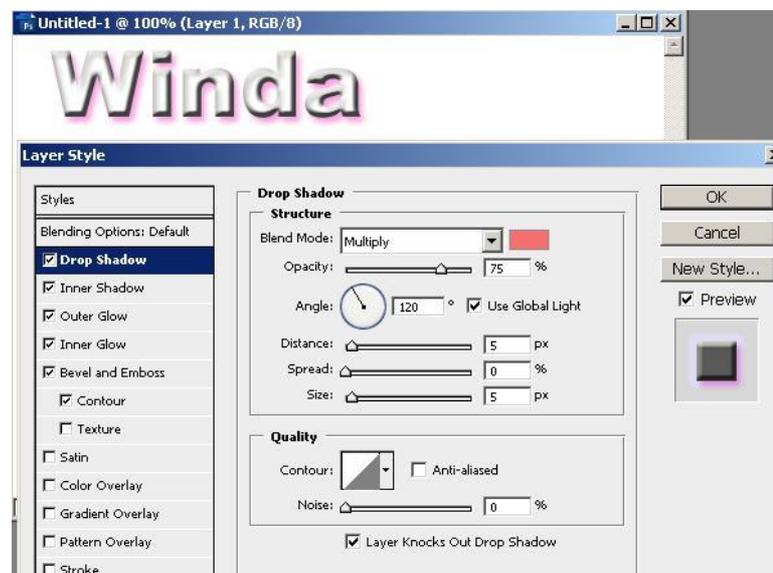


Type mask digunakan untuk membentuk seleksi dengan bentuk font yang dipilih, dengan orientasi horizontal maupun vertikal. Seleksi type mask ini akan ditampilkan pada layer yang aktif, yang dapat dipindah, disalin, diisi warna dan diberi stroke. Cara membuatnya adalah :

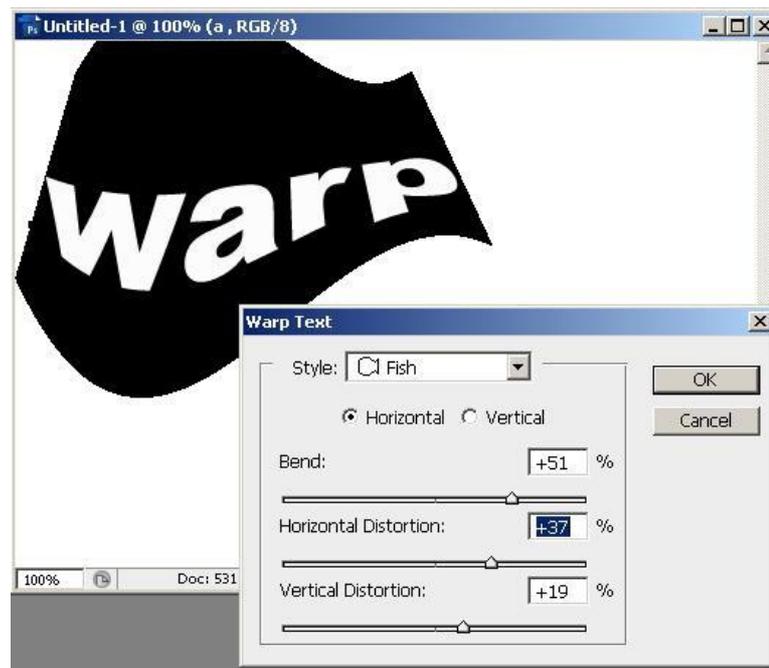
- Pilih layer yang akan diberi type mask.
- Pilih Type Mask Tool, baik vertikal maupun horizontal.
- Ketikkan pada layer baru. Teks akan tampil dengan warna mask.
- Klik pada layer palet atau klik **Commit any current edits** di sebelah kanan pada option bar untuk memunculkan marquee huruf.



- Pilih layer via copy (**Ctrl+J**) untuk membentuk layer baru dari hasil salinan marquee teks tersebut. Teks tidak akan tampak karena tekstur dan fill teks sama persis dengan background.
- Tambahkan layer style glow untuk memberikan kontras objek dengan latar belakang dengan mengklik menu **Layer > Layer Style > Drop Shadow**.



Warping adalah fasilitas untuk mendistorsi bentuk objek dengan beberapa variasi bentuk. Teks tersebut akan mengikuti bentuk shape yang dipilih.



Cara melakukan warp adalah:

- Pilih **layer type**
- Pilih **Type Tool**, klik tombol **Warp** 
- Pilih warp style dari menu Style Pup-up.
- Pilih orientasi warp teks, horizontal atau vertikal.
- Tentukan beberapa option:
 - Bend**, digunakan untuk mengatur besar distorsi warp.
 - Horizontal** dan **Vertikal Distortion**, untuk menerapkan perspektif objek.
- Untuk membatalkan Warp, klik **None**.

Pada halaman web sering digunakan berbagai efek teks sehingga teks akan terlihat lebih indah dan menarik perhatian pengunjung. Efek teks biasanya digunakan sebagai logo, banner, link dan judul. Jenis-jenis efek teks antara lain :

- Teks Melengkung
Photoshop mempunyai fasilitas yaitu Warp Text yang di dalamnya menyediakan berbagai style yang bisa digunakan secara langsung untuk melengkungkan teks.

- Teks 3D

Teks Melengkung

Bentuk 3D menjadi populer dan banyak digunakan oleh para desainer untuk menambah keindahan desainnya.

3D

- Teks Lembut

Teks lembut adalah teks yang berlatar belakang kabur, sehingga teks yang ada di atasnya terkesan lembut. Teks ini banyak digunakan dalam mendesain halaman web.

Soft

- Teks Gradasi

Teks gradasi adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek gradasi warna, sehingga perpindahan atau transisi warna pada teks terlihat secara halus. Gradasi warna bisa terdiri atas dua warna atau lebih.

GRADASI

- Teks Warna Warni

Teks warna warni adalah teks yang terdiri atas beberapa warna dalam suatu tulisan, antara satu huruf dengan huruf lainnya mempunyai warna yang berbeda-beda, sehingga menimbulkan kesan ceria, ramai dan periang.

BEDA

- Teks Outline Ganda

Teks outline ganda adalah teks yang mempunyai dua garis pinggir dengan menggunakan warna garis pinggir yang berbeda antara garis yang satu dengan yang lain, sehingga terlihat seperti tiga buah teks dalam satu tulisan.



- Teks Menyala

Teks menyala adalah efek yang menambah pencahayaan atau sinar yang memudar secara bertahap di luar sisi teks, sehingga teks akan terlihat menyala seperti api lilin.



- Teks Garis Bersusun

Teks garis bersusun adalah teks yang menggunakan pola garis-garis lurus bersusun secara horizontal sebagai motifnya, sehingga teks akan terlihat lebih elegan. Teks ini banyak digunakan untuk membuat logo suatu perusahaan atau produk.



- Teks Berkarat

Teks berkarat adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek seperti besi yang sudah karatan karena sudah dimakan usia alias using.



- Teks Emas

Teks emas adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek kuning keemasan yang terlihat mengkilap gemerlapan pada teks, sehingga menimbulkan kesan mewah.



- Teks Aqua

Teks aqua adalah teks yang menggunakan efek seperti kaca bening pada galon plastik minuman aqua dengan pendaran cahaya berwarna kebiru-biruan.

APEL

- Teks Bertabur Perak

Teks bertabur perak adalah teks yang menggunakan efek berupa taburan perak di atas permukaan teks.

METEOR

- Teks Api

Teks api adalah teks yang menggunakan efek seperti api yang mengelilingi teks tersebut.

PHOTOGRAPH

- Efek Ice

Teks efek ice adalah teks yang memberikan kesan seperti terbungkus es.

Cool Fresh

2. Filter

Filter adalah fasilitas yang disediakan oleh aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop untuk memberikan efek tertentu pada obyek gambar bitmap sehingga desain gambar yang dihasilkan akan lebih hidup . Dengan adanya efek dari filter desain gambar bitmap yang dibuat akan menjadi special.

Cukup banyak filter yang disediakan oleh aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop jumlahnya mencapai ratusan buah , sehingga pada kegiatan belajar ini tidak akan dibahas semuanya secara detail, namun akan diajarkan secara garis besarnya serta cara pemakaian fasilitas filter. Filter yang ada dalam dapat ditambah lagi macamnya dengan jalan menambahkan plug-ins filter. Plugin filter bisa didapatkan dengan cara mendownload, mengkopi atau membeli, seperti perintah digimarc yang terdapat di menu filter. Tiap - tiap filter mempunyai option untuk mengatur hasilnya sesuai agar sesuai dengan keinginan desainer grafis. Pada saat memilih salah satu filter maka akan muncul kotak dialog untuk mengatur parameter – parameter filter lebih lanjut sehingga nantinya akan didapatkan efek yang sesuai.

Untuk dapat mengaplikasikan salah satu filter maka harus dipilih dahulu bagian mana dari gambar yang akan diberi effect, lalu bagian tersebut diseleksi. Efek filter bisa diberikan ke obyek gambar bitmap maupun obyek teks. Untuk efek filter pada teks akan dibahas lebih lanjut pada kegiatan belajar selanjutnya. Filter secara garis besar dibagi menjadi 13 jenis filter.

Cukup banyak filter yang disediakan oleh aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop, dan tiap - tiap filter mempunyai option untuk mengatur hasilnya sesuai agar sesuai dengan keinginan desainer grafis. Untuk dapat mengaplikasikan salah satu filter maka harus dipilih dahulu bagian mana dari gambar yang akan diberi effect, lalu bagian tersebut diseleksi. Saat mengolah gambar bitmap fitur filter dapat dikombinasikan dengan fitur – fitur yang lainnya, misalnya selection, pewarnaan, layer mask, quick masking, adjusment image maupun adjusment layer dan lain sebagainya. Pada kegiatan belajar kali akan dipelajari bagaimana cara menerapkan filter yang dipadukan dengan fitur lainnya pada gambar bitmap.

Penerapan filter - clipping mask – adjusment layer

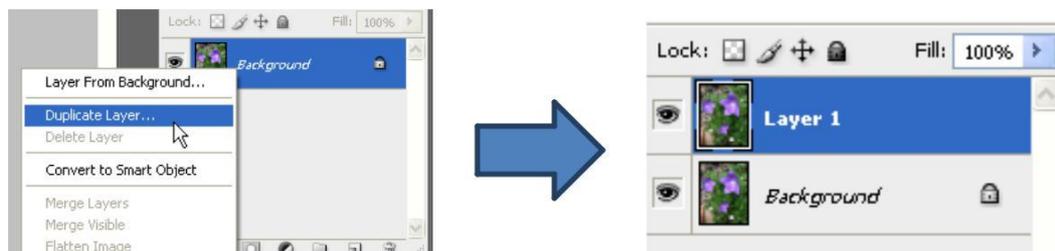
Clipping mask merupakan suatu fitur untuk membuat sebuah gambar menyesuaikan dengan bentuk objek yang berada di bawahnya. Clipping Mask dapat diberikan ke semua tipe objek diantaranya shape, gambar bitmap, maupun teks.



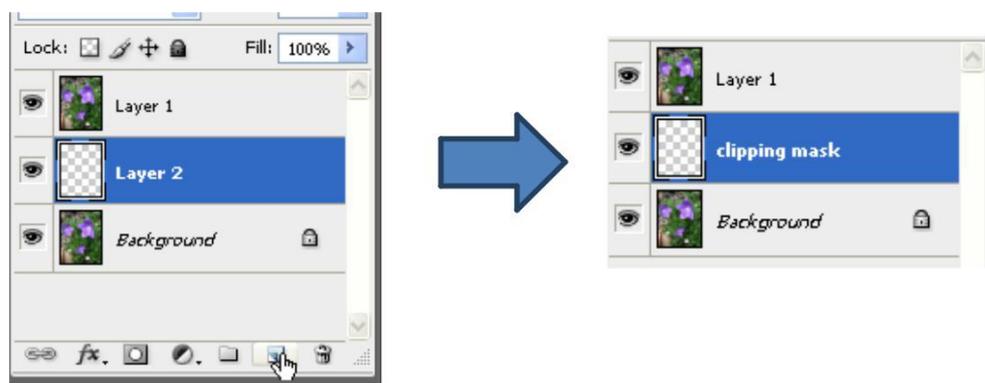
Untuk membuat suatu layer menjadi clipping mask tekan dapat dilakukan dengan menekan tombol Alt dan gerakkan kursor mouse diantara “layer 1” dan layer “clipping mask” sampai kursor berubah menjadi icon clipping mask.

Penggunaan adjusment kali ini bersifat non destruktif. Pada percobaan kali ini akan menyajikan hasil pengolahan gambar bitmap bunga yang sebagian bungan diberi bingkai sehingga tampak fokus, bingkai diolah menggunakan clipping mask, obyek diluar bingkai akan nampak blur. Berikut ini adalah pengolahan gambar bitmap filter dan clipping mask.

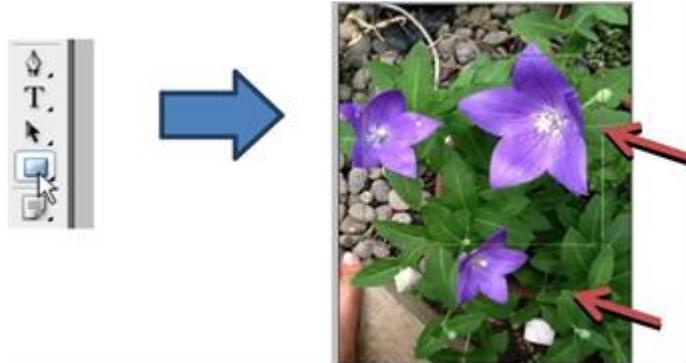
- Buka gambar bitmap yang akan di edit sebagai background layer, misal gambar bunga
- Kemudian background layer (tekan ctrl+J) atau dengan cara klik kanan  pada layer 1



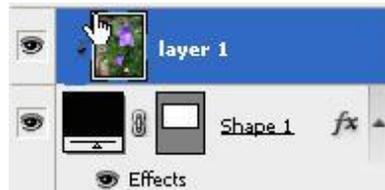
- Buat layer baru di bawah *layer 1* dengan cara klik **create new layer** pada bagian bawah layers palette sambil menekan **Ctrl** sehingga otomatis akan membuat layer baru di bawah layer yang sedang di pilih dan beri nama *clipping mask*.



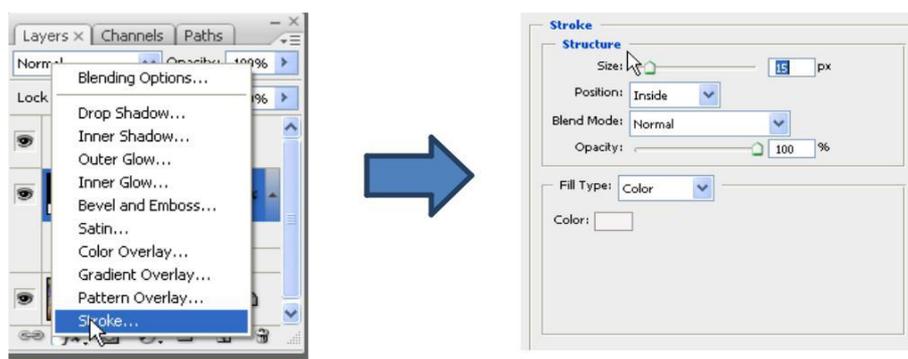
- Pilih layer *clipping mask* pada layer palette dan klik **Rectangle tool** atau tekan **U** pada keyboard. buat bentuk *Rectangle* pada bagian yang ingin di fokuskan

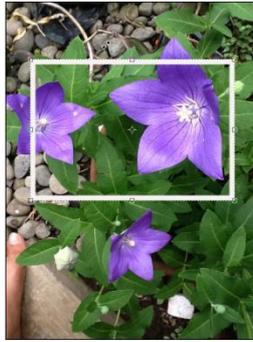


- Langkah berikutnya me-clipping mask layer clipping mask dengan cara tekan Alt dan gerakkan kursor mouse diantara “layer 1” dan layer “clipping mask” sampai kursor berubah menjadi icon clipping mask.
- Ketika icon clipping mask sudah muncul maka klik dengan mouse untuk membuat clipping mask. terlihat tidak terjadi apa-apa pada image akan tetapi pada layer palette “layer 1” akan ada tanda indent ke kanan yang berarti telah di potong oleh vector shape di bawahnya.

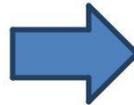
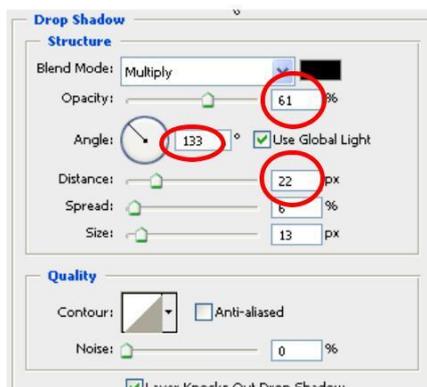


- Pastikan layer “clipping mask” masih terpilih kemudian klik pada icon **layer styles** pada bagian bawah palette dan pilih **Stroke** dari daftar layer styles dan atur **size** sesuaikan dengan ukuran image, **position** set pada Inside yang berarti border berada di dalam shape kemudian atur juga ganti **color** dengan warna putih.





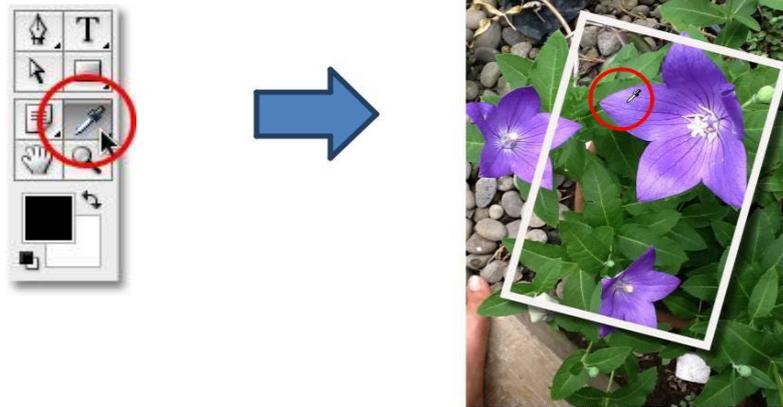
- Tambahkan bayangan dengan menambahkan drop shadow pada blending option,atur angle,distance & opacity



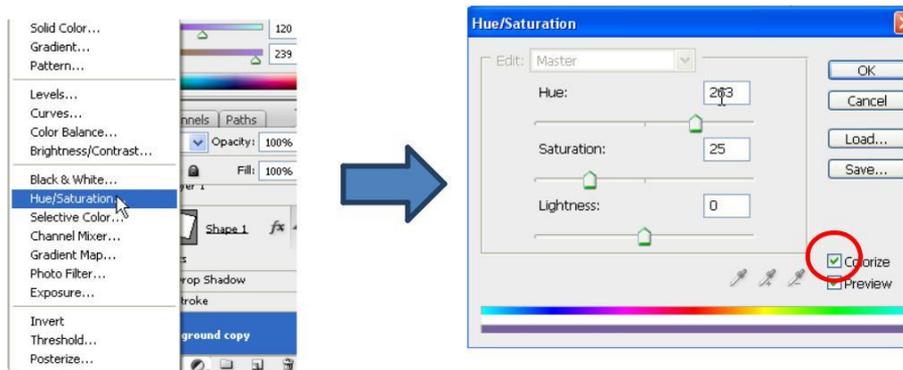
- Gunakan free transform atau tekan **Ctrl+T** untuk merotasi objek “clipping mask” dan juga menskala sesuai dengan yang di kehendaki.tekan enter jika sudah mendapatkan skala dan rotasi yang inginkan.



- Copy background layer kemudian gunakan eyedropper tool untuk mengambil sampel warna yang nantinya akan di gunakan untuk mewarnai layer background copy.



- Pilih layer background copy kemudian klik pada New adjustment layer pada bagian bawah palette layer dan pilih Hue/saturation dan ketika muncul kotak dialog hue/saturation centang bagian colorize.



- Dari hasil hue/saturation akan terlihat gambar bitmap seperti berikut:



- Tetap pada layer background copy tambahkan **filter blur** pilih **blur radial**, pada dialog box blur radial pilih **zoom** dan atur juga nilai **amount** dari radial blur.



- Klik Ok untuk mengakhiri perintah dan terlihat hasil seperti gambar dibawah

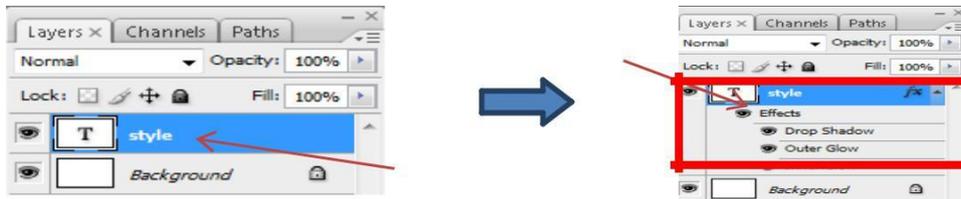


3. Layer Style dan Style

Layer styles merupakan salah satu cara untuk memberikan spesial efek yang dapat diterapkan untuk obyek pada layer aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop. Layer Styles berhubungan dengan layer content. Efek blending option pada layer dapat diubah - ubah layer sesuai dengan kebutuhan desain. Layer style bisa diberikan ke obyek layer, shape maupun obyek teks.

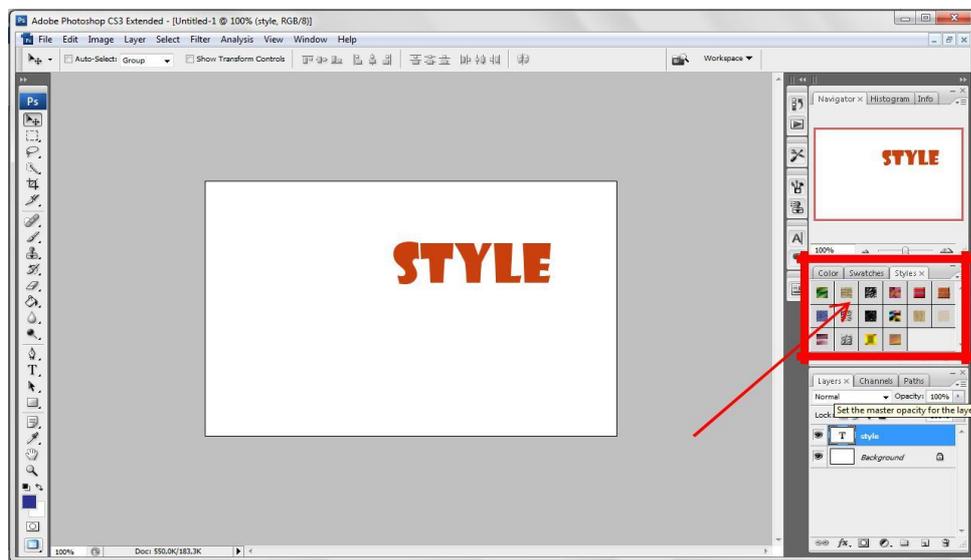
Layer style secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 yaitu style dan blending options. Saat menggunakan style efek tercipta lebih cepat namun sering kali efek yang disediakan masih kurang pas dengan yang diinginkan desainer.

Bila ingin membuat efek yang detail sesuai dengan keinginan dapat menggunakan layer style – blending option sebagai jalan keluarnya. Efek layer style-blending options dapat bisa dibuat sendiri dengan menggunakan macam efek pilihan serta seting parameter. Saat layer diberi efek maka akan terlihat pada layernya

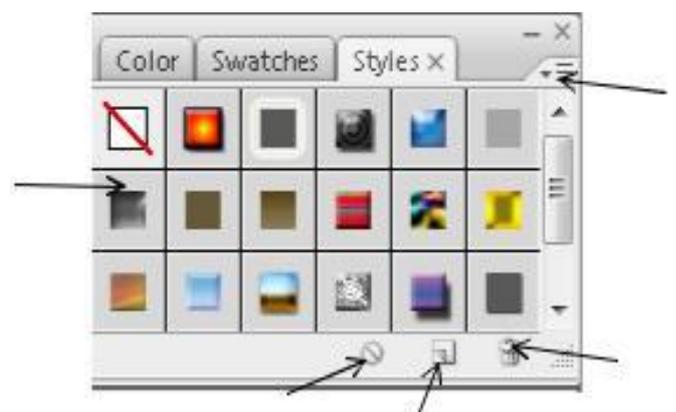


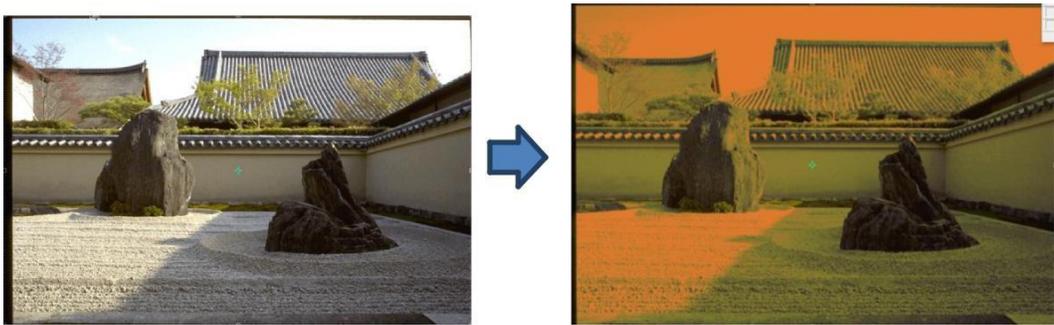
Styles merupakan cara cepat untuk memberikan spesial efek yang dapat diterapkan untuk suatu layer pada aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop dimana efek-efek blending option sudah diramu tinggal digunakan di pilihan style. Bisa dikatakan bahwa style adalah tambahan efek yang akan diberikan terhadap suatu layer. Efek – efek pada style tersebut telah disediakan, tinggal memilih dan menerapkannya pada layer tersebut.

Dengan menggunakan efek layer style dapat mempercantik desain sekaligus mempercepat pekerjaan karena style yang disediakan pada layer style tinggal di klik maka langsung bisa dilihat hasilnya. Pemberian efek style pada layer merupakan cara instan untuk mendapat efek pada layer desain. Berikut ini adalah posisi palette layer pada lembar kerja aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop.



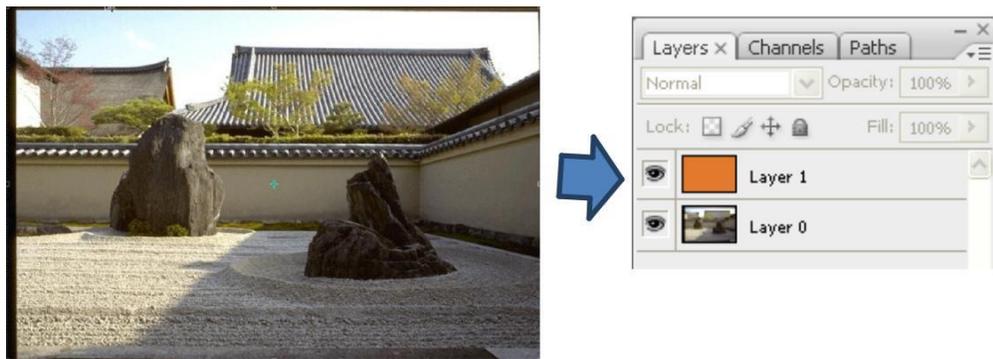
Aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop menyediakan banyak **Layer Style Presets**, semua efek tersebut dapat diakses melalui (*Window* □ *Styles*). Maka akan muncul **Palette Styles seperti pada gambar berikut**





Untuk menerapkan layer mode pada aplikasi pengolah gambar bitmap ini, sedikitnya dibutuhkan 2 layer agar terlihat efek dari layer mode tersebut. Berikut adalah langkah-langkah untuk menerapkan layer mode.

- Buat file baru yang terdiri dari minimal 2 layer. 1 layer berisi gambar bitmap dan 1 layer diberi warna



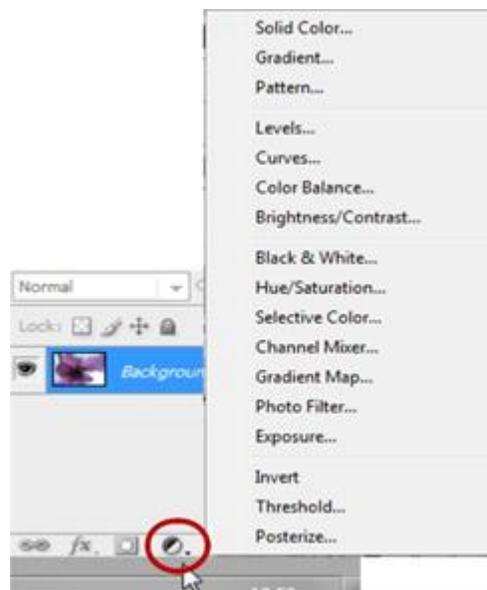
- Pilih layer aktif pada layer atas ganti layer mode normal dengan blend mode yang di inginkan



4. Adjustments

Istilah adjustment sering kali ditemukan saat membuka membaca tutorial atau saat mencoba tool pada aplikasi pengolah gambar bitmap. Pada dasarnya adjustment itu sendiri ada dua jenis penerapan, yaitu image adjustment dan layer adjustment. Fungsi dari image adjustment dan layer adjustment hampir sama, yaitu sama-sama untuk pengaturan/pengubahan warna. Namun ada hal yang paling mendasari yang membedakan kedua, yaitu jika layer adjustment bersifat non destruktif sedangkan image adjustment bersifat destruktif.

Layer adjustment merupakan fitur yang bekerja pada layer untuk menyesuaikan warna gambar bitmap. Ketika melakukan editing gambar bitmap dengan Layer adjustment maka tidak akan merubah pixel asli dari gambar tersebut (non destruktif). Icon layer adjustment terdapat pada bagian bawah layer berupa lingkaran setengah hitam dan setengah bagian berwarna putih. Ketika icon layer adjustment diklik maka akan muncul pilihan layer adjustment yang dibagi 4 kelompok yang berisi 17 adjustment layer

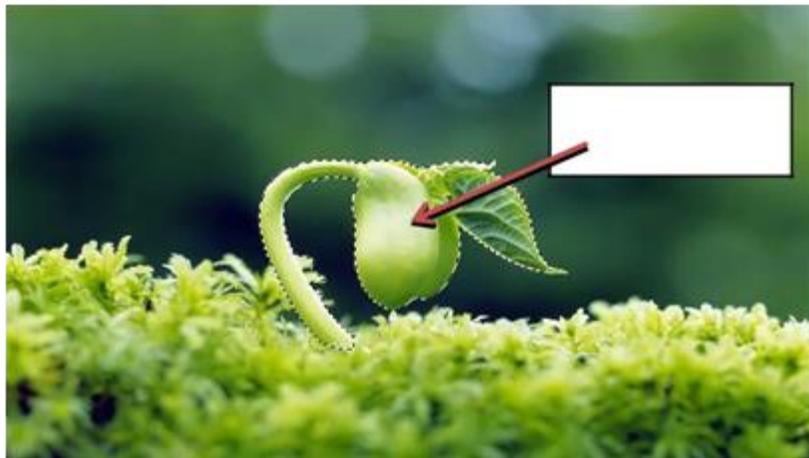


Berikut ini penerapan layer adjustment untuk sebagian area dari gambar yang diseleksi. Area yang klasik hitam putih menggunakan layer adjustment > detailnya adalah sebagai berikut.

- Buka gambar yang akan di beri efek adjustment memberikan efek pada diseleksi diberi nuansa black white. Klik magnetic lasso tool untuk menyeleksi area yang tidak terkena efek klasik black&white



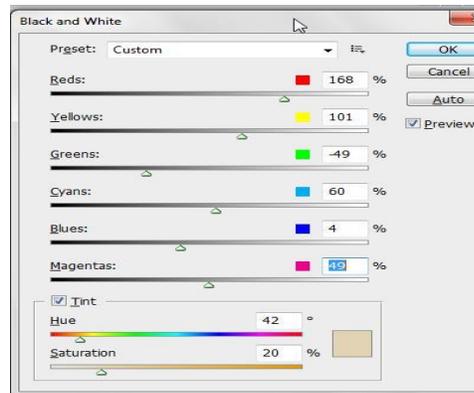
- Arahkan magnetic lasso tool ke bagian kecambah



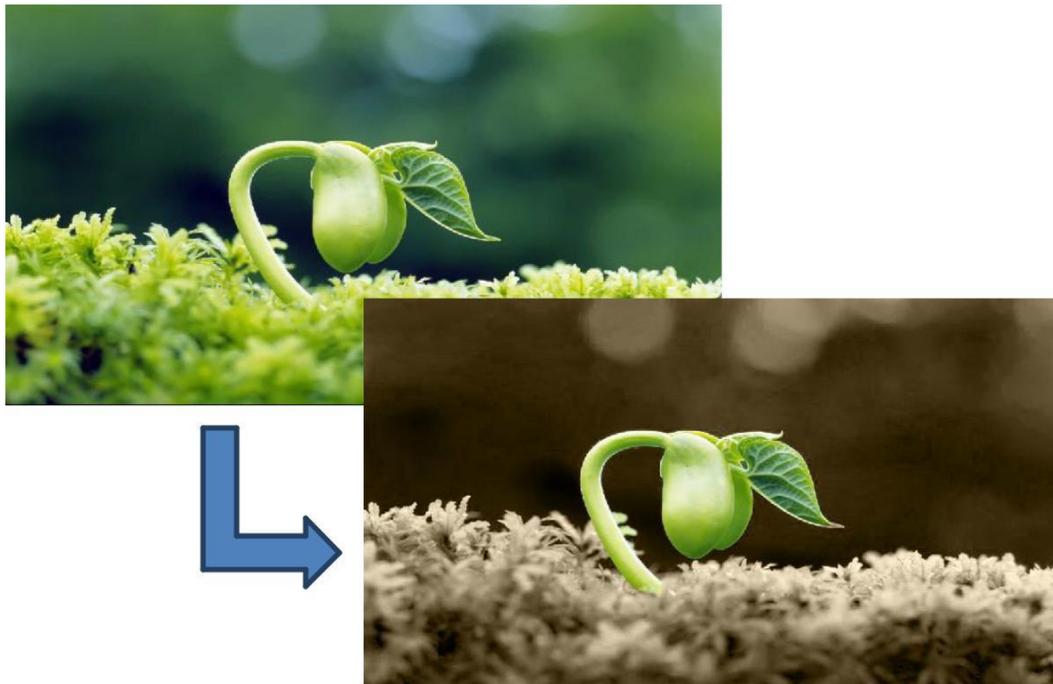
- Klik menu select > inverse, hal ini bertujuan untuk membalik area yang terseleksi



- Klik icon adjustment > black&white maka akan muncul kotak dialog adjustment – black&white.
- Atur parameter adjustment > black&white seperti pada contoh berikut



- Klik OK untuk mengakhiri perintah dan akan menghasilkan perubahan tampilan sebagai berikut



B. Evaluasi

1. Efek teks apa saja yang sering digunakan dalam web?
2. Bagaimana proses penerapan filter sampai bisa memberikan efek pada gambar?
3. Bandingkan antara efek inner glow dan inner shadow, apakah perbedaan keduanya ?
4. Pada layer mode terdapat 5 group mode, jelaskan perbedaan fungsi darken mode dan Lighten modes!
5. Apakah fungsi selection saat penerapan efek layer adjustment?

BAB IX

DESAIN BERBASIS BITMAP DAN VECTOR

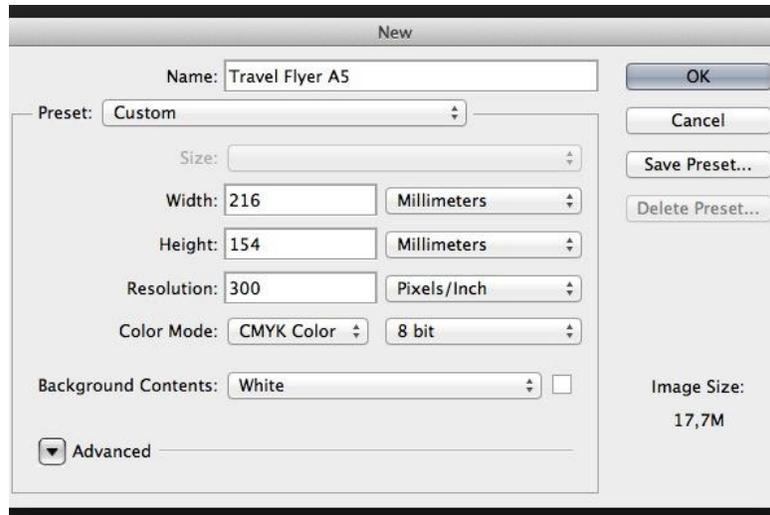
- 3.9 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector
 - 3.9.1 Membuat Desain berbasis Bitmap dan Vector
 - 3.9.2 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector
- 4.9. Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector
 - 4.9.1 Menjelaskan review Desain berbasis Bitmap dan Vector
 - 4.9.2 Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector

A. Materi

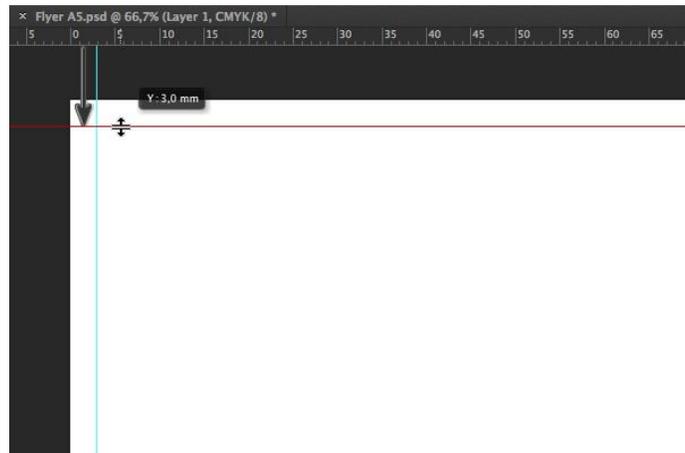
Pelbagai karya seni dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya website, blog, kartu nama, kartu undangan, liflet, brosur, seni fotografi. Banyak pengguna komputer yang menciptakan sebuah website dengan desain grafis yang paling menarik untuk ditampilkan. Karya-karya tersebut dapat dibuat sendiri dengan menggunakan perangkat lunak grafis. Karena itu banyak bermunculan program-program aplikasi pembuat grafis yang mudah dipelajari dengan fitur-fitur yang canggih dan mudah dioperasikan. Program aplikasi pembuat grafis berkembang sangat cepat sejak diperkenalkannya sistem GUI (Graphical User Interface). GUI mudah untuk dipelajari karena menggunakan ikon atau toolbox secara visual sebagai pengganti menu atau perintah yang berbasis command line (teks).

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat brosur dengan aplikasi photoshop.

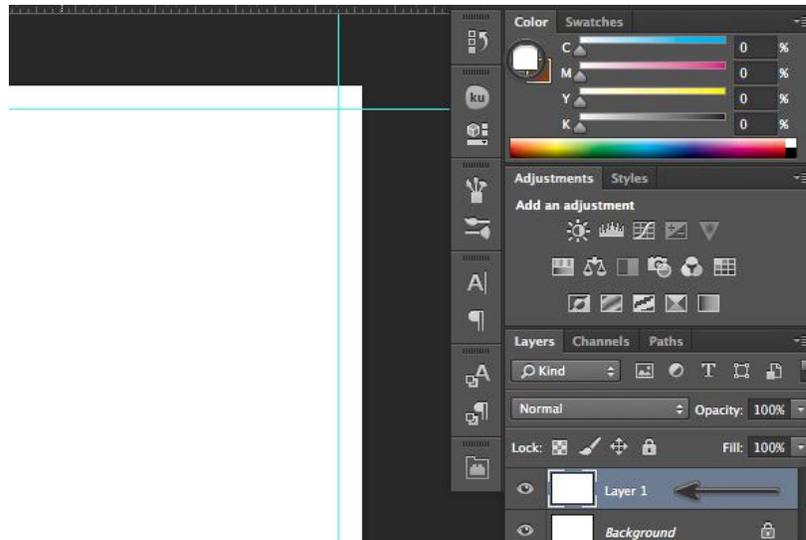
- Pertama, mengatur dokumen dengan ukuran yang benar dan pengaturan untuk mencetak. Buat dokumen baru di Photoshop, atur dimensi **216x154 mm**. Dimensi ini mewakili ukuran kertas A5 dengan 3 mm bleed ditambahkan ke setiap tepi. Karena kita akan membuat artwork untuk dicetak, atur **Mode Warna** dengan **CMYK** dan **Resolusi** menjadi **300 Pixel / Inch**.



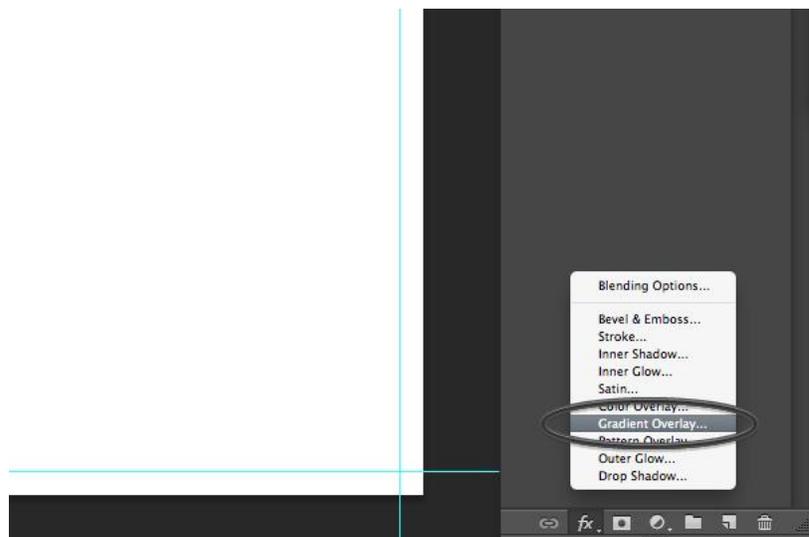
- Buat panduan baru yang akan mewakili bleed area Illustrator dan InDesign sudah memiliki fungsi ini didalamnya, tapi di Photoshop, kita harus membuatnya sendiri. Gunakan **Move Tool (V)** dan tombol **Shift** untuk membuat sebuah panduan horisontal dengan menyeret kursor dari penggaris atas. Pastikan bahwa panduan ini terletak **3 mm** pada sumbu Y.
- Ulangi proses yang sama untuk membuat panduan di setiap tepi dokumen Pastikan bahwa setiap panduan adalah **inset 3 mm** sama di setiap tepi.



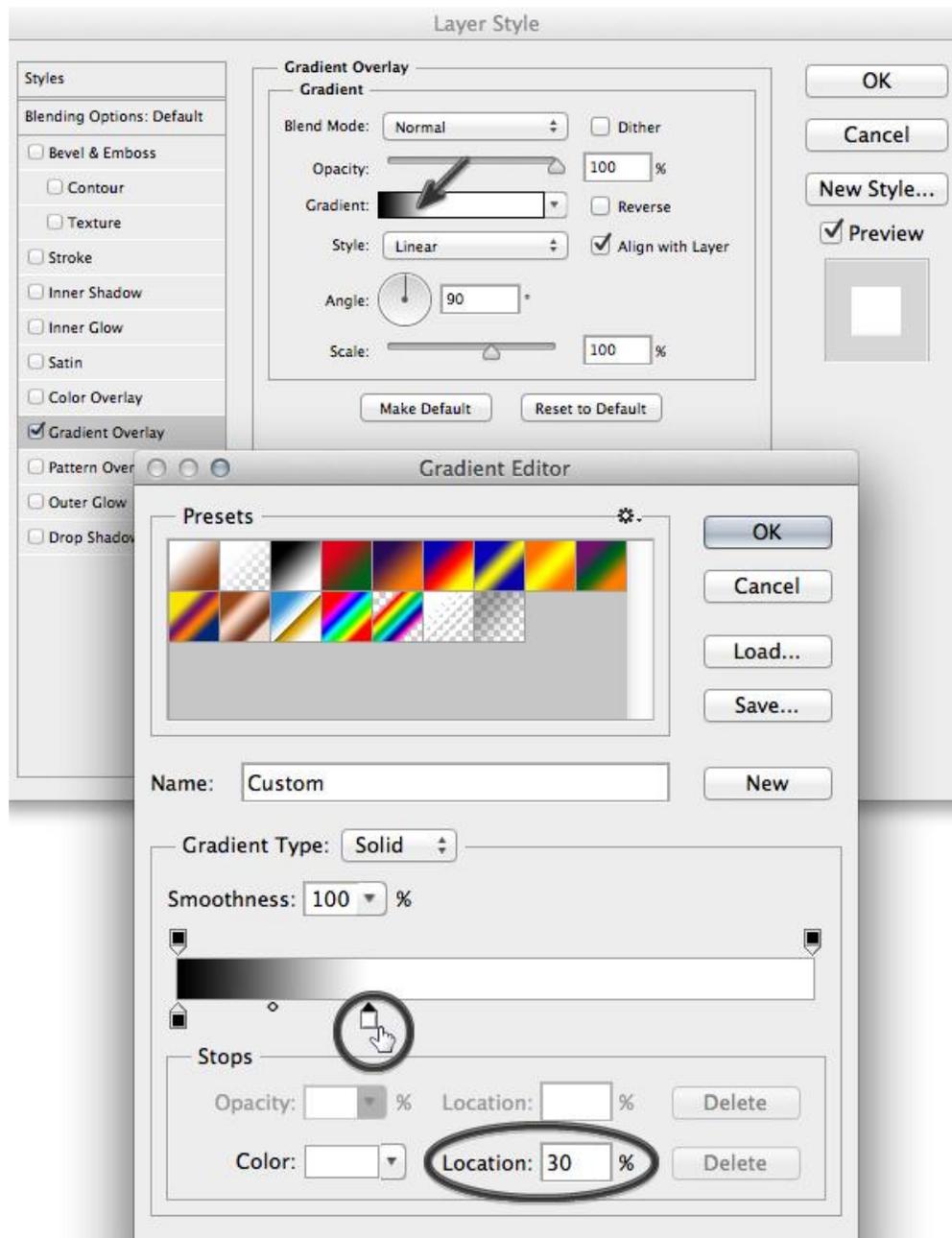
- Tekan **Shift-Cmd-N** untuk membuat **Layer** baru. Isi dengan warna **putih** sebagai warna Foreground (Alt-Backspace). Pastikan bahwa Anda memiliki **CMYK Sliders** dihidupkan sehingga Anda menggunakan cetak warna



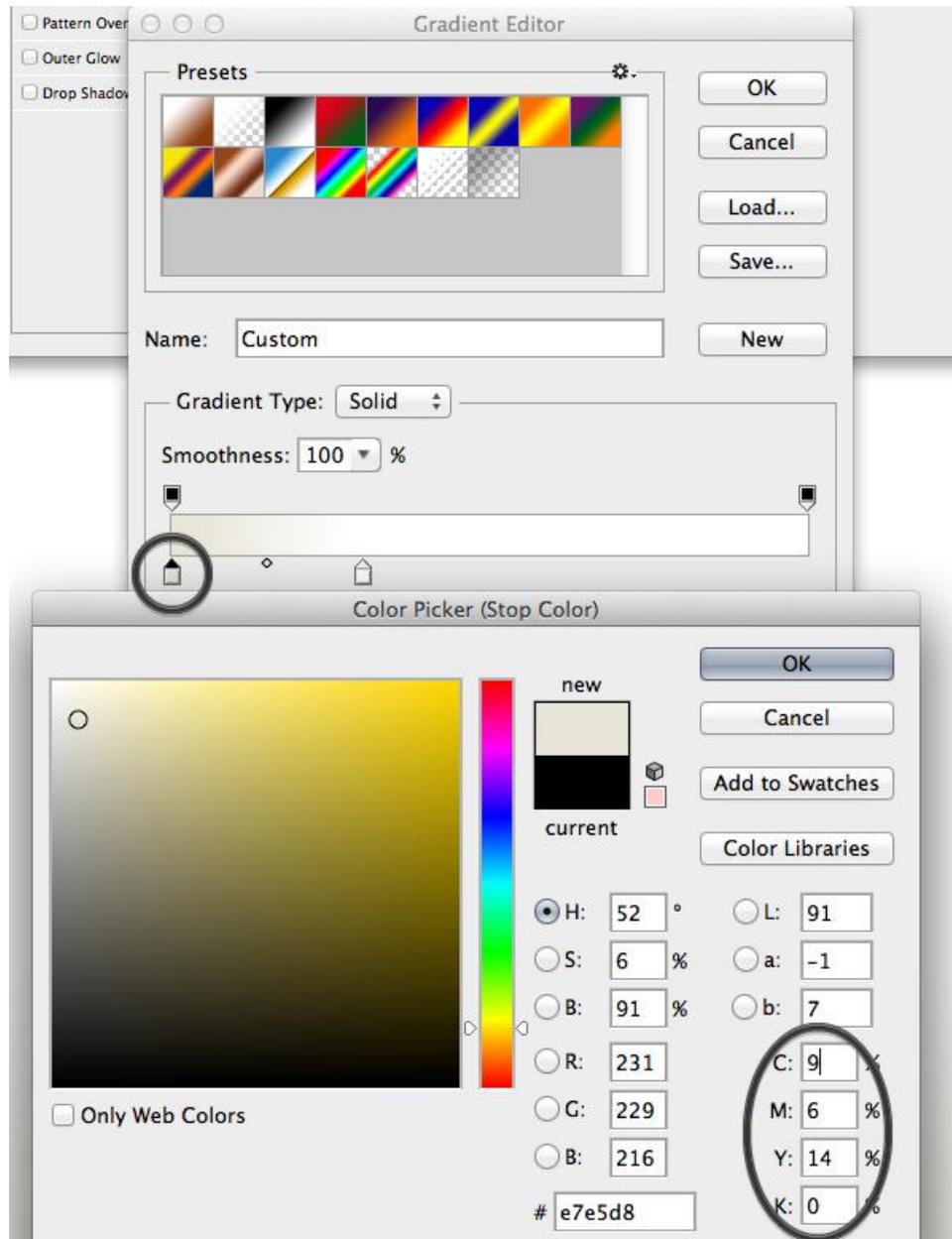
- Buat **Gradient Overlay** baru. Dalam **Layer Style Panel**, edit Gradient tersebut. Mengatur slider putih **Lokasi** menjadi **30%**. Mengubah warna slider hitam untuk **Pale Yellow (C = 9 M = 6 Y = 14 K = 0)**.



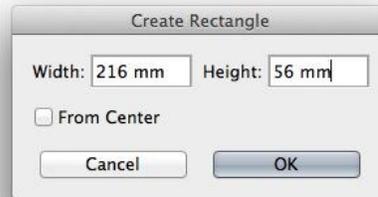
- Tambahkan overlay gradien dari tombol fx di panel layer ...



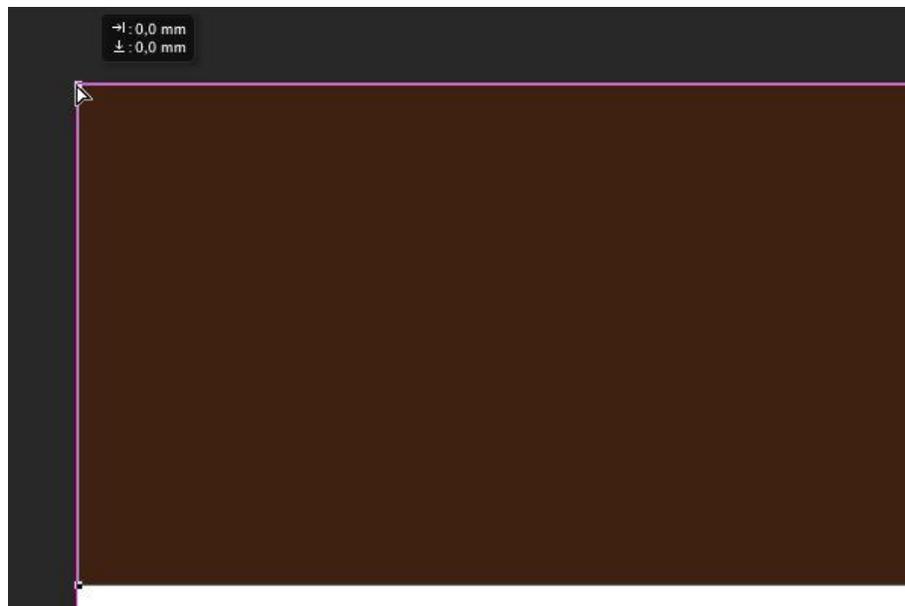
- Kemudian menyesuaikan gradien Anda dengan warna yang Anda inginkan untuk dokumen



- Gunakan **Rectangle Tool (U)** untuk membuat empat persegi panjang baru. Atur **ukurannya 216 mm** dengan **56 mm**.



- **Sejajarkan** persegi panjang ke sudut kiri atas dokumen. Isi dengan **Dark Brown** (C = 49 M = 74 Y = 80 K = 70).



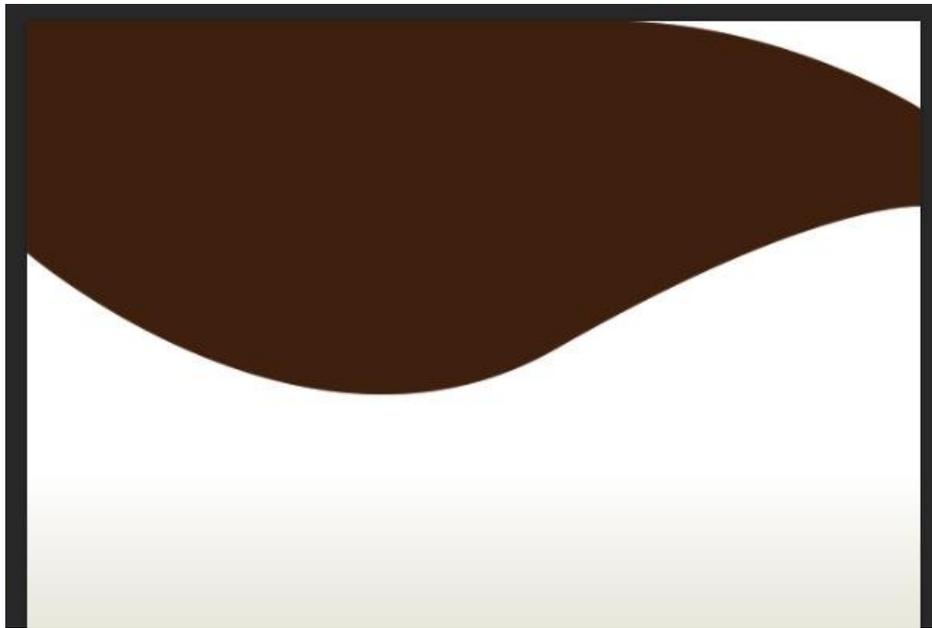
- Gunakan **Pen Tool (P)** untuk menambahkan titik anchor baru di tepi bawah persegi panjang.



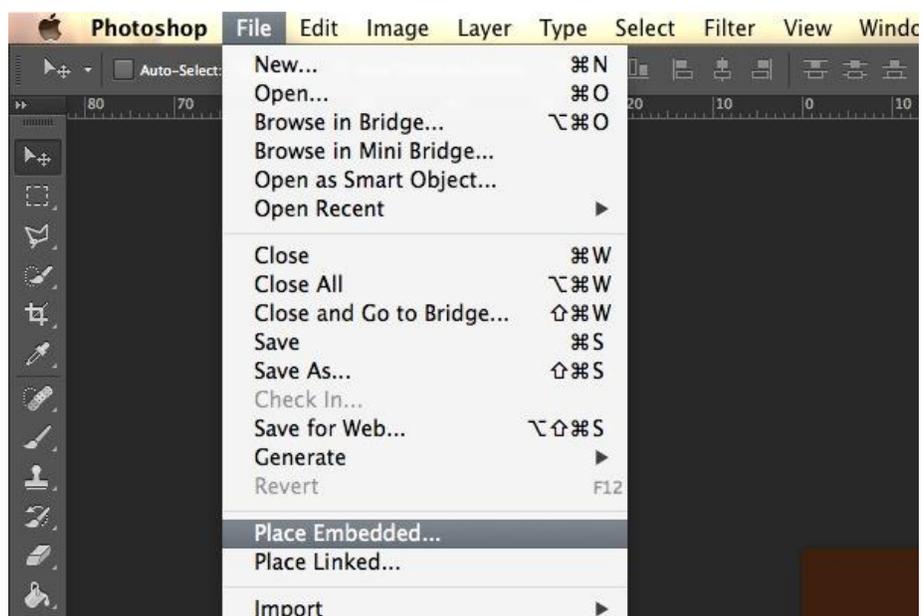
- Dengan **Direct Selection Tool (A)**, mainkan pegangan anchor untuk membuat kurva Bezier yang bagus.



- Ikuti langkah-langkah yang sama untuk menyesuaikan persegi panjang menjadi bentuk yang ditunjukkan di bawah.



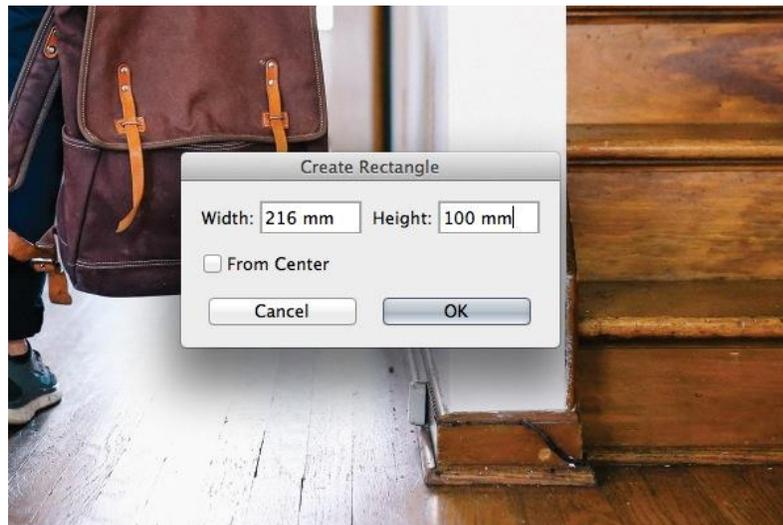
- Buka **File > Place Embedded ...**, kemudian pilih people-1.jpg dari Resource Pack.



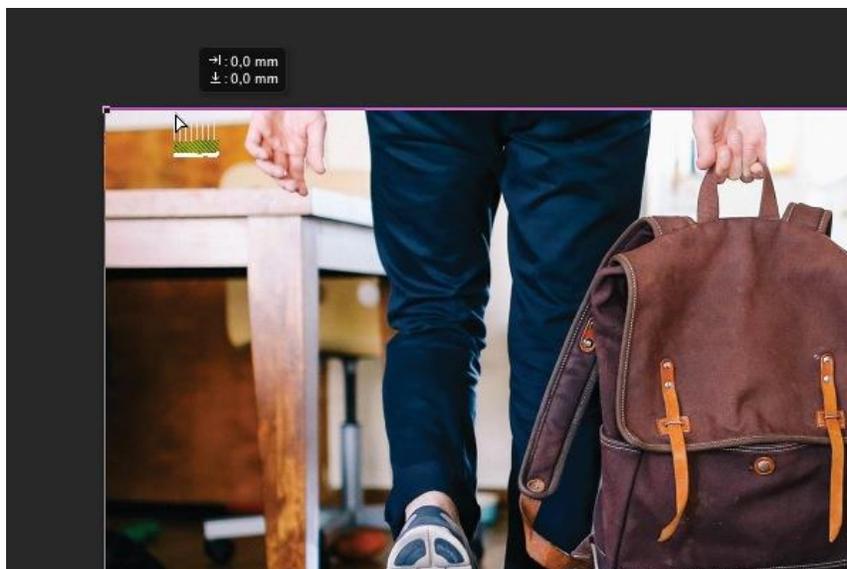
- Gunakan **Move Tool (V)** untuk memindahkan foto di sekitar dokumen. Tempatkan di sudut paling atas seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



- Buat persegi panjang baru dengan **Rectangle Tool (U)**.
- Atur **ukurannya** menjadi **216 mm** dengan **100 mm**.



- Gunakan **Direct Selection Tool (A)** untuk menempatkan persegi panjang langsung di atas foto di sudut kiri atas.



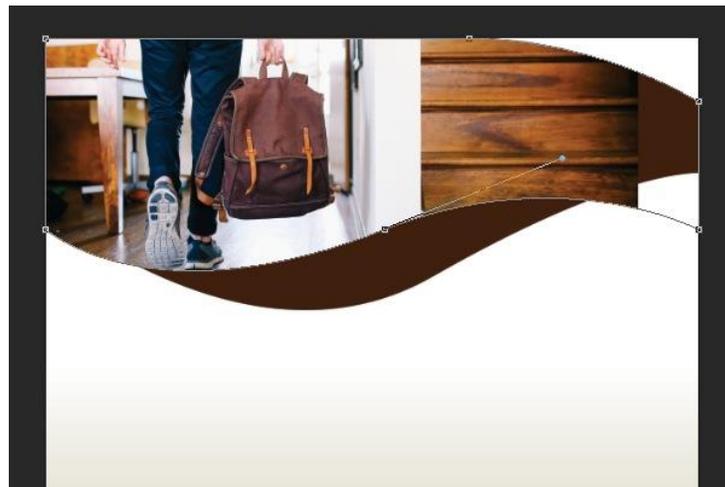
- Dalam opsi **Panel Rectangle Tool**, pilih **Mask**. Ini akan membuat masker vektor dipakai pada layer dengan foto.



- Tambahkan titik anchor baru untuk mask dengan **Pen Tool (P)**. Buat kurva Bezier melengkung dengan **Direct Selection Tool (A)**.



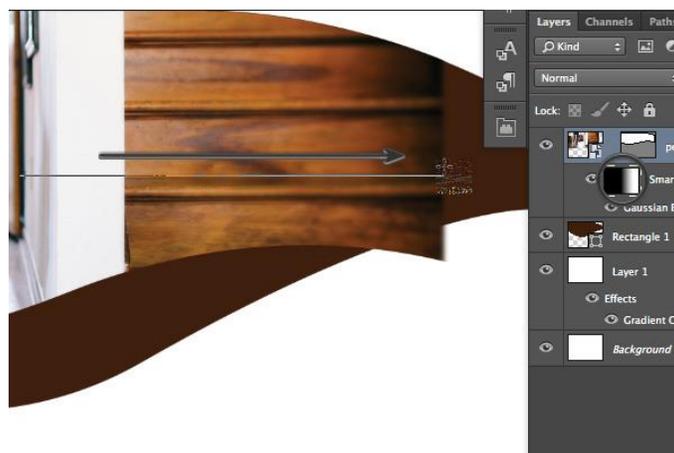
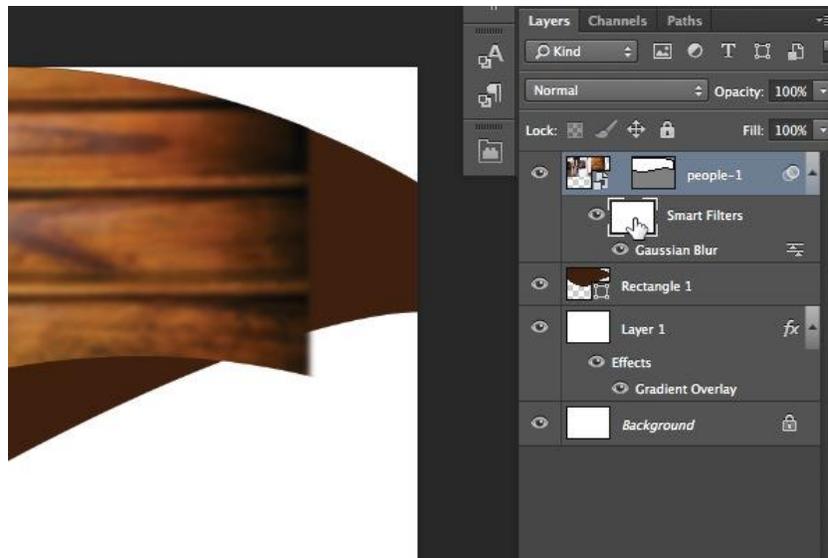
- Menggunakan alat yang sama, **Pen Tool** dan **Direct Selection Tool**, mencoba untuk menyesuaikan mask ke dalam bentuk yang ditunjukkan di bawah. Perhatikan posisi dari anchor poin dan kesederhanaan bentuk. Semakin sedikit anchor poin yang Anda gunakan, akan muncul mask akhir yang halus.



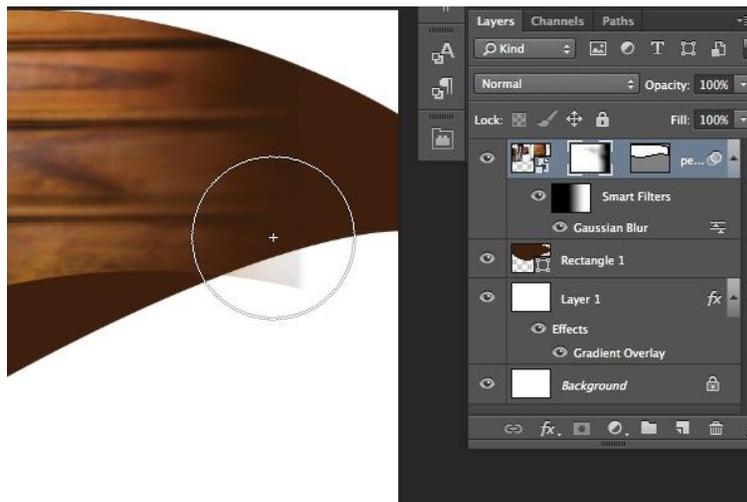
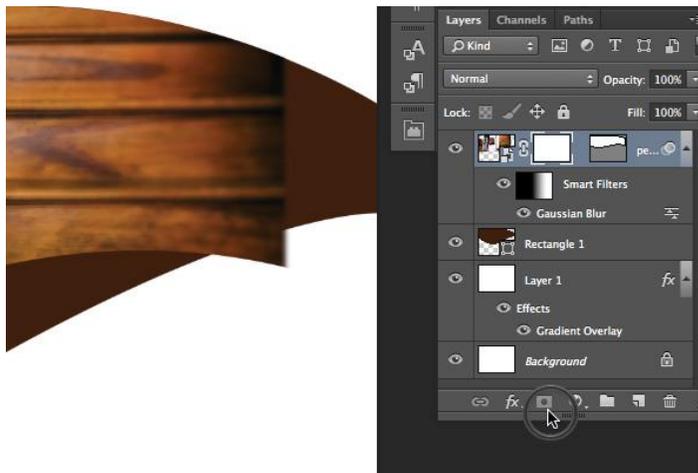
- Buka **Filter > Blur > Gaussian Blur**. Atur **Radius** menjadi **6**



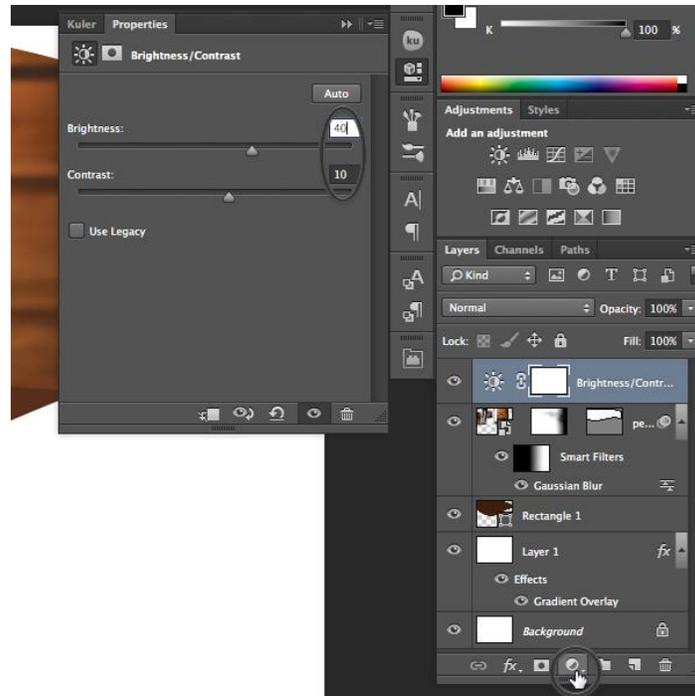
- Pilih **Smart Filters** mask. Gunakan **Gradient Tool (G)** untuk memudarkan mask dari kiri ke kanan.
- Mengatur arah gradien dari kiri ke kanan untuk mengaburkan gambar ke arah kanan



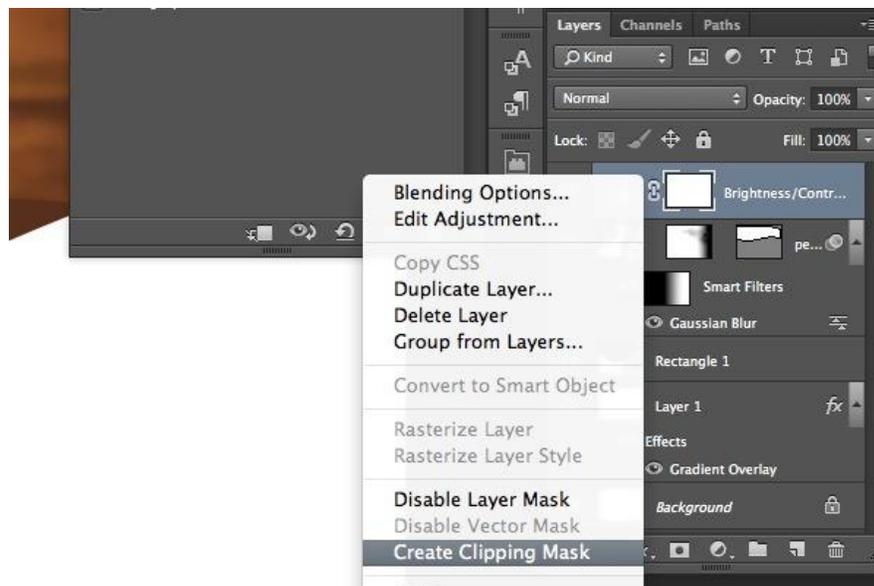
- Buat **Layer Mask** baru. Gunakan **Brush Tool (B)** memudarkan tangga yang ada pada foto. Gunakan beberapa naluri dasar dan kreativitas.



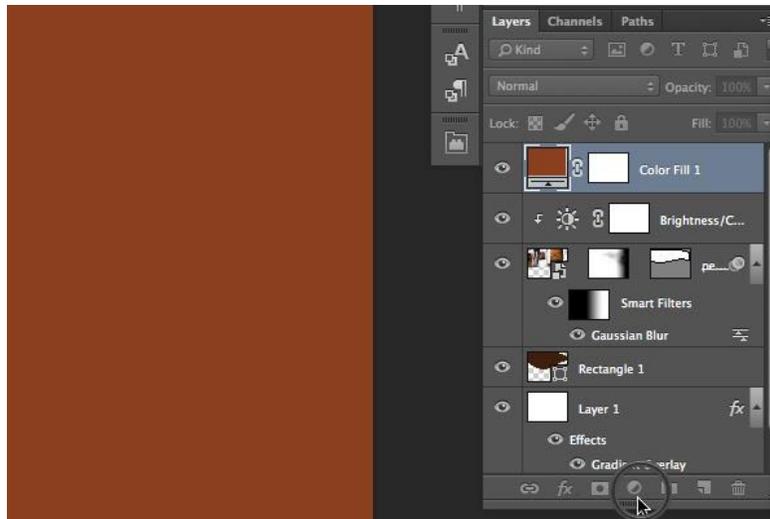
- Buat **Brightness / Contrast Adjustment Layer** baru dengan mengklik ikon matahari di Adjustments panel Atur **Brightness** menjadi **40** dan **Contrast** menjadi **10**.



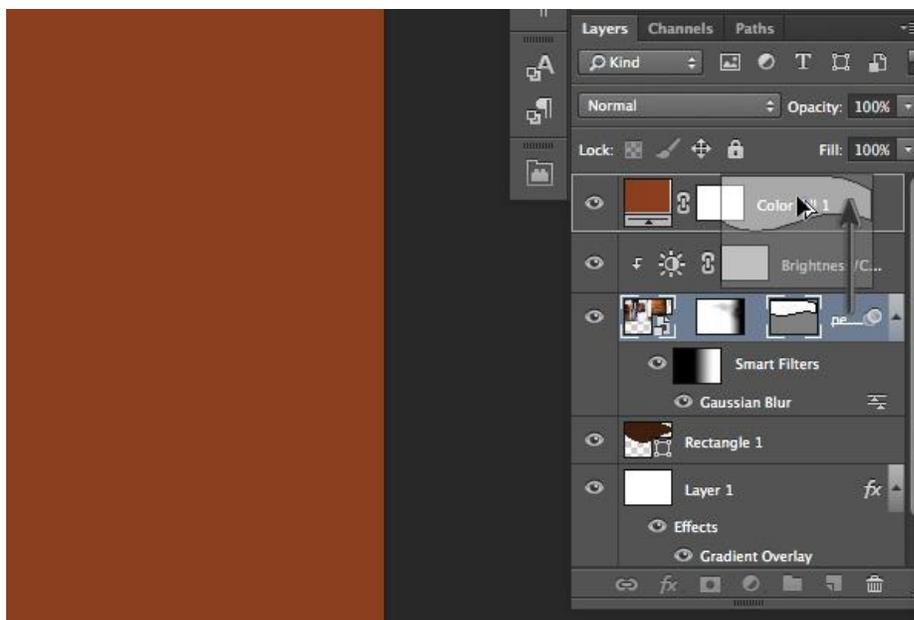
- Klik kanan pada Adjustment Layer dan pilih **Create Clipping Mask**. Ini akan menggunakan pengaturan brightness baru hanya untuk foto di bawah.



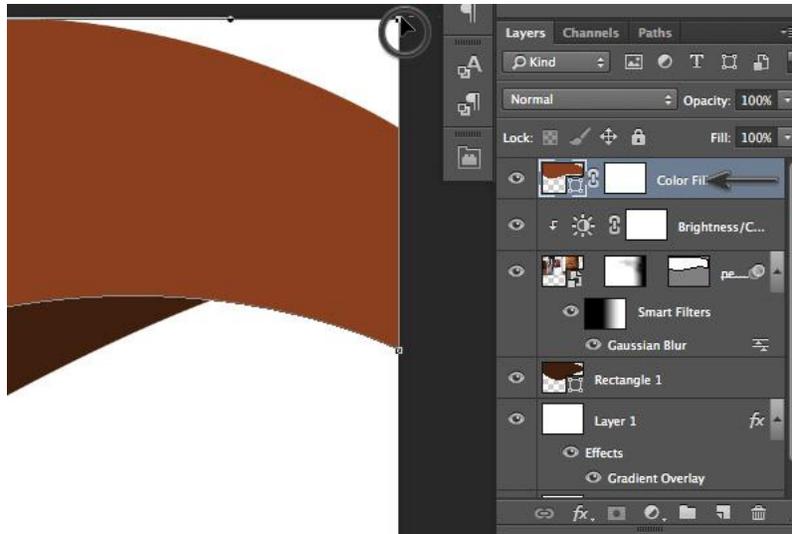
- Buat **Solid Color** baru. Atur Fill warna menjadi **Coklat (C=30 M=80 Y=100 K=30)**.



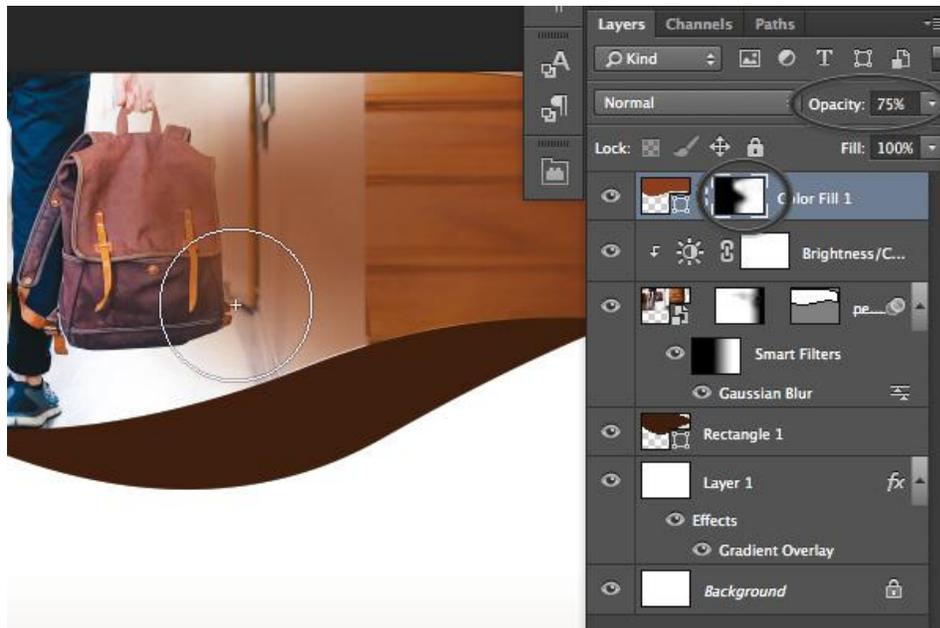
- Klik pada vector mask dari layer foto. Tahan tombol **Alt** dan tarik mask keatas **Fill Warna** coklat. Tindakan ini akan menduplikasi mask yang dipilih.



- Gunakan Direct Selection Tool (A) dan tarik anchor poin ke kanan atas menuju ke pojok kanan atas.



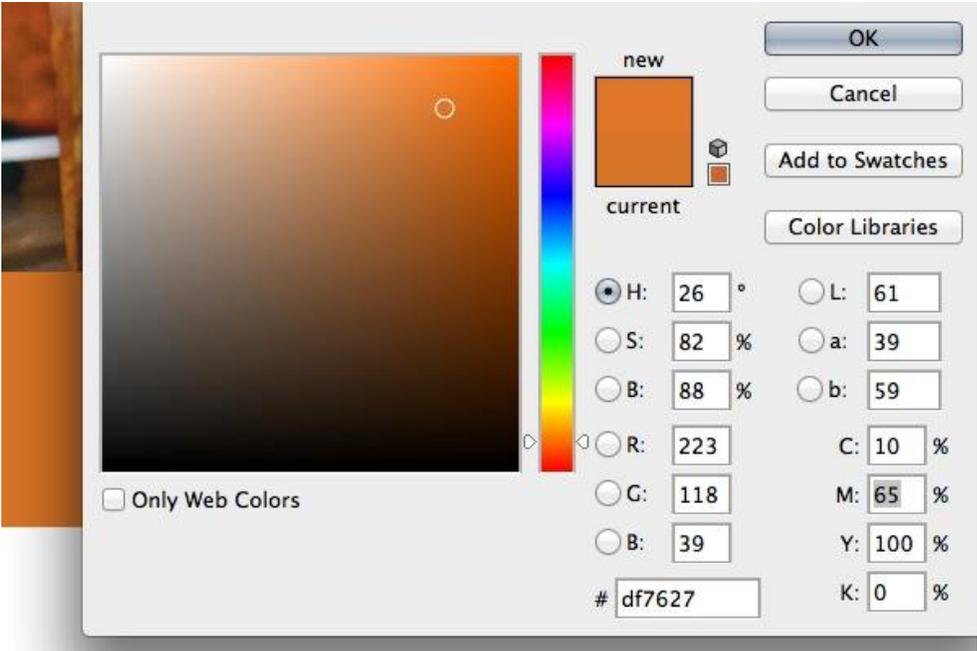
- Gunakan **Brush Tool (B)** untuk memperlihatkan beberapa wilayah foto di bawah dengan warna coklat. Atur **Layer Opacity** menjadi **75%**



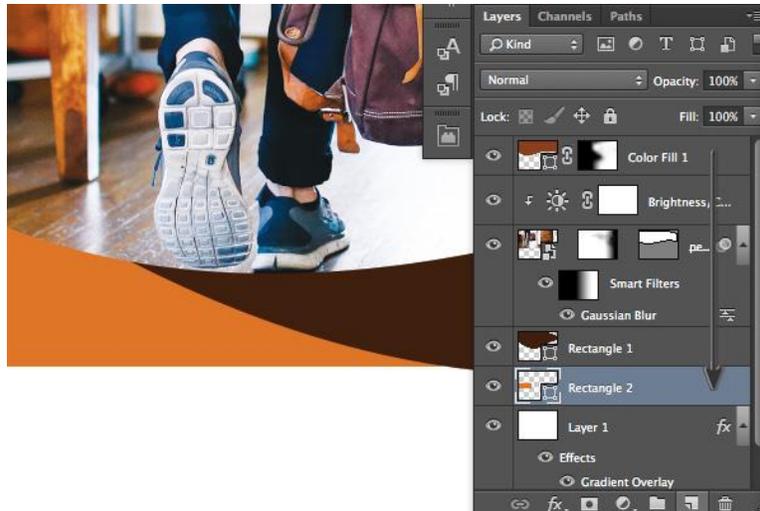
- Gambar persegi panjang baru dengan **Rectangle Tool (U)**.



- Warnai persegi panjang dengan **Warna Coklat Muda (C = 10 M = 65 Y = 100 K = 0)**.



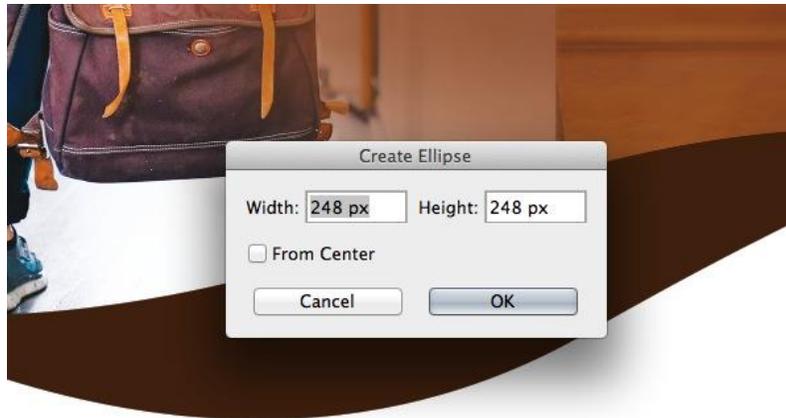
- Tempatkan layer dengan persegi panjang coklat muda di bawah persegi panjang coklat gelap.



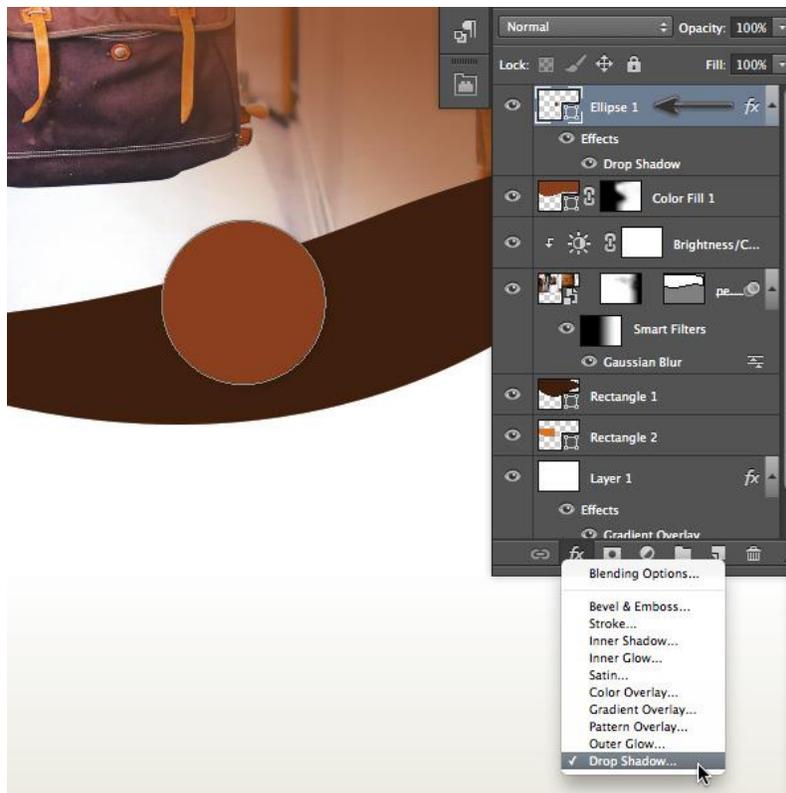
- Gunakan **Pen Tool (P)** dengan **Direct Selection Tool (A)** untuk menyesuaikan persegi panjang menjadi bentuk melengkung seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



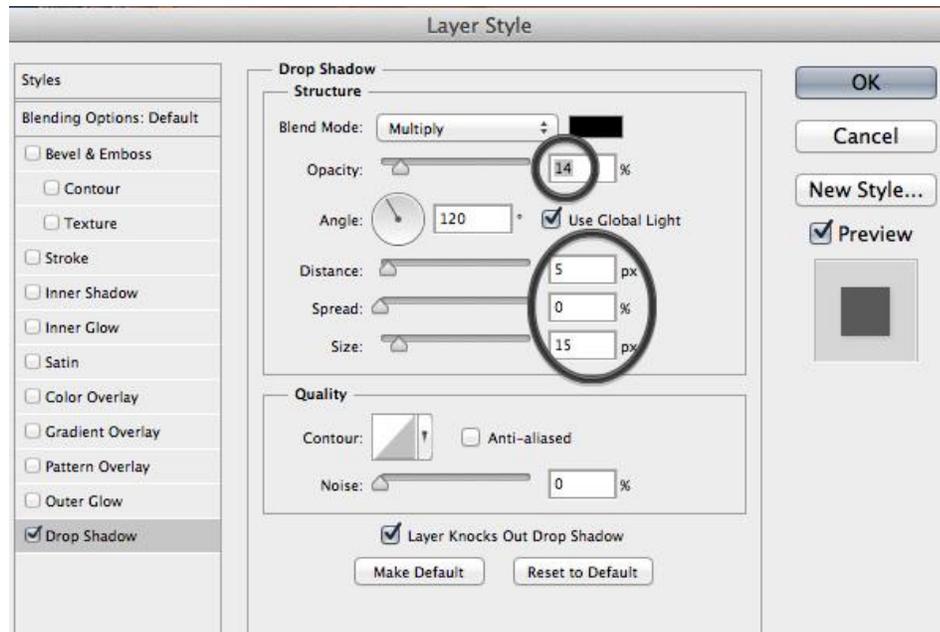
- Buat **Ellipse (U)** baru. Atur dimensi menjadi **248 px** dengan **248 px**. Warnai dengan warna **Coklat (C=30 M=80 Y=100 K=30)**.



- Tambahkan efek **Drop Shadow**. Atur **Opacity** menjadi **14%**, **Distance** menjadi **5 px**, dan **Size** menjadi **15 px**.



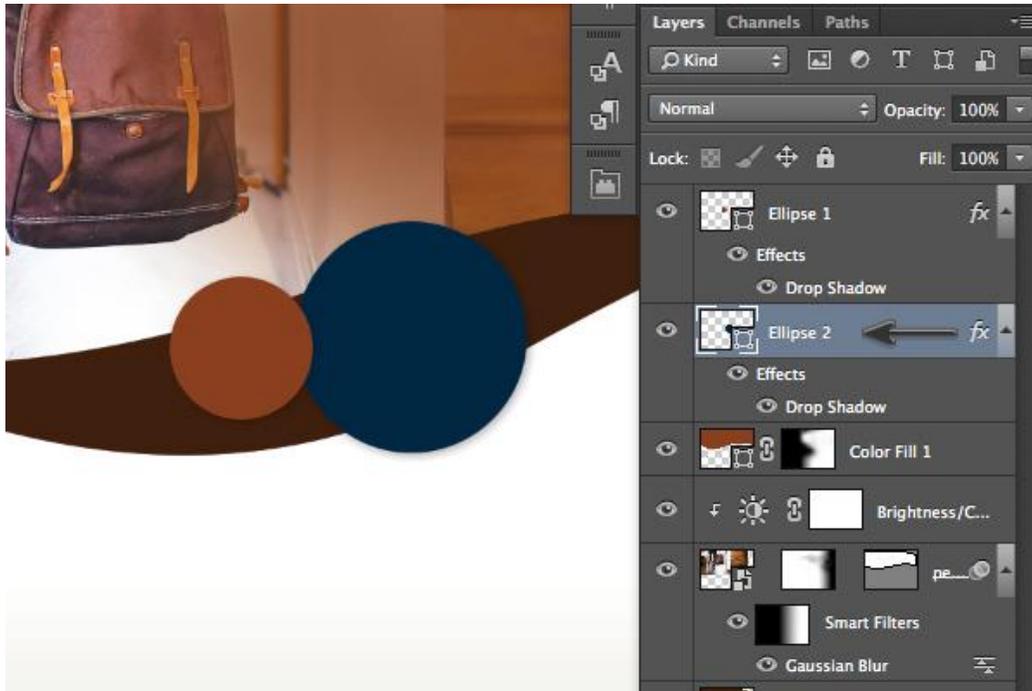
- Tambahkan drop shadow untuk layer dari tombol fx di layer panelTweak drop shadow Anda dengan pengaturan ini



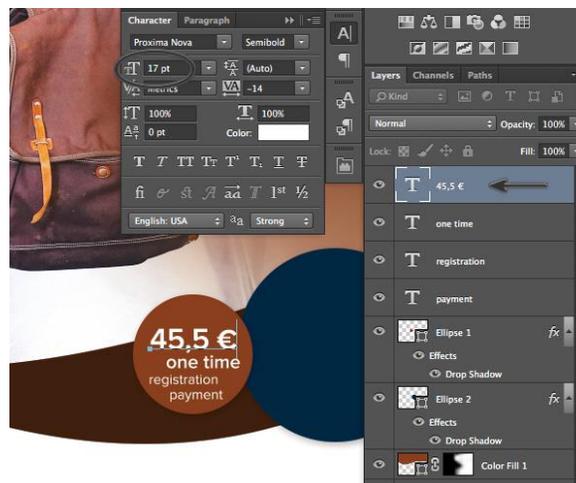
- Buat **Ellipse** (U) baru. Atur dimensi menjadi **400 px** dengan **400 px** Warnai dengan warna biru tua (C=100 M=80 Y=45 K=50).



- Menggunakan efek Drop Shadow yang sama dan menerapkannya ke elips. Anda dapat menciptakan bayangan, atau klik kanan dan pilih **Copy Layer Style** dan kemudian paste layer style pada elips lain. Taruh layer dengan elips biru tua di bawah elips coklat.



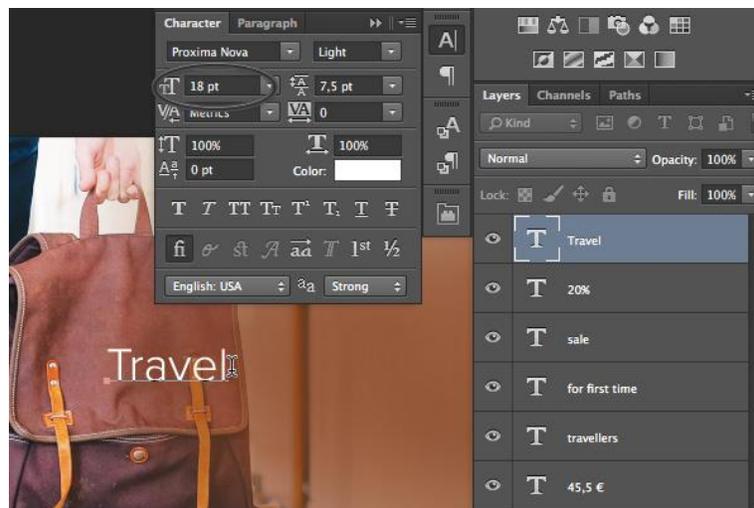
- Tambahkan teks dengan **Type Tool (T)**. Tutorial ini menggunakan **Proxima Nova** family. **Ukuran judul atas 17 pt**. Tambahkan sisa teks, dengan masing-masing di lapisan yang terpisah. Gunakan **Move Tool (V)** untuk menempatkan pada setiap baris, seperti diuraikan dalam gambar di bawah ini.



- Ulangi proses yang sama untuk menambahkan teks baru. Atur **ukuran** baris pertama menjadi **31 pt**.



- Buat judul baru menggunakan **Type Tool (T)**. Atur huruf menjadi **Proxima Nova Light** dan ukurannya menjadi **18 pt**.



- Tambahkan subjudul, sekali lagi, menggunakan **Type Tool (T)**. Atur **ukuran** menjadi **36 pt**. Sesuaikan **Character Tracking** ke **-10**.



- Pilih kedua teks layers. Tahan tombol **Alt** dan **seret** teks untuk menduplikasi kedua garis di bawah.



- Sekali lagi, gunakan **Type Tool (T)** untuk menulis ulang teks sesuai dengan gambar di bawah ini. Posisikan teks dengan **Move Tool (V)**.



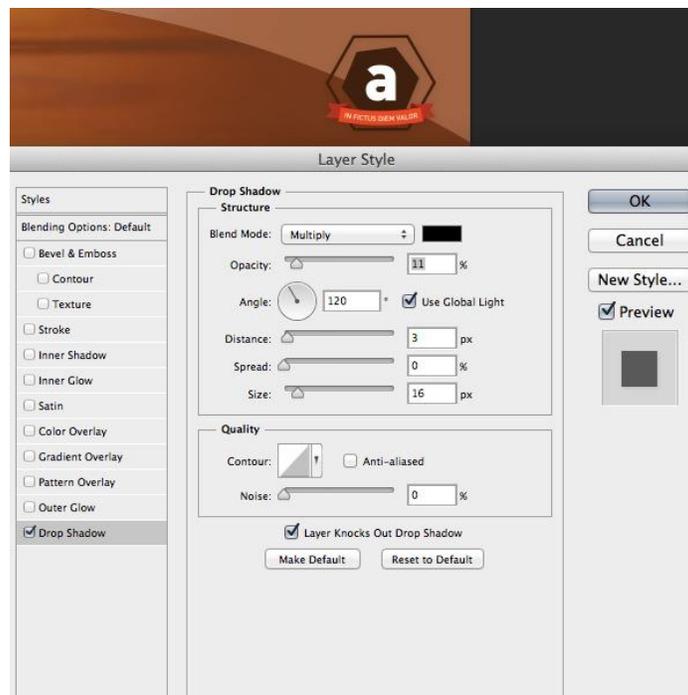
- Buka **File**> **Place Embedded** dan tempatkan logo vektor *acme-travel-logo.ai* ke dalam dokumen.



- Kecilkan ukuran logo vektor dan taruh di sudut kanan atas.



- Menambahkan efek **Drop Shadow**. Dalam **Layer Style Panel**, atur **Opacity** menjadi **11%**, **Distance** menjadi **3 px**, dan **Ukuran** menjadi **16 px**.



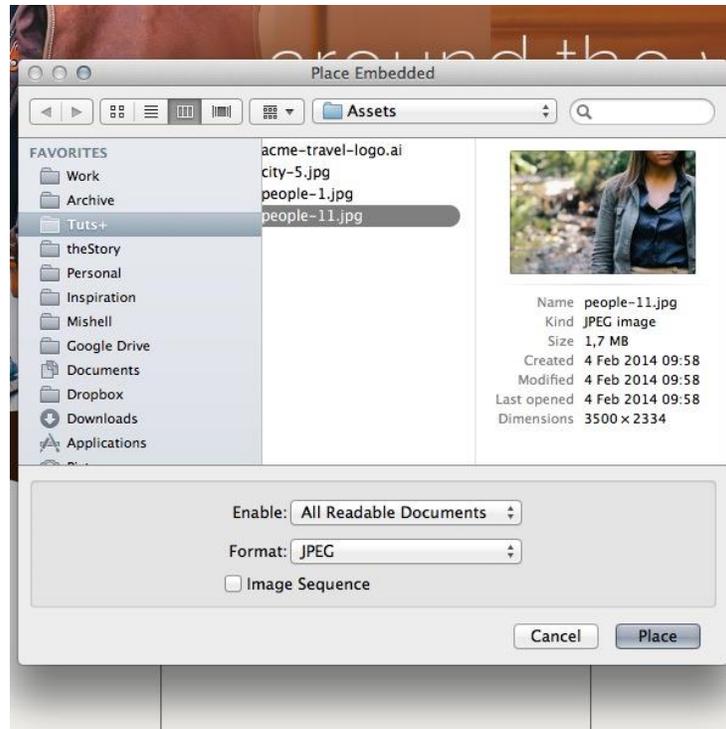
- Buat **Rectangle (U)** baru. Atur **ukuran** menjadi **60 px** dengan **28 px**.



- Pilih bentuk persegi panjang dengan **Direct Selection Tool (A)**. Pada panel align, atur Pusat **Horizontal**.



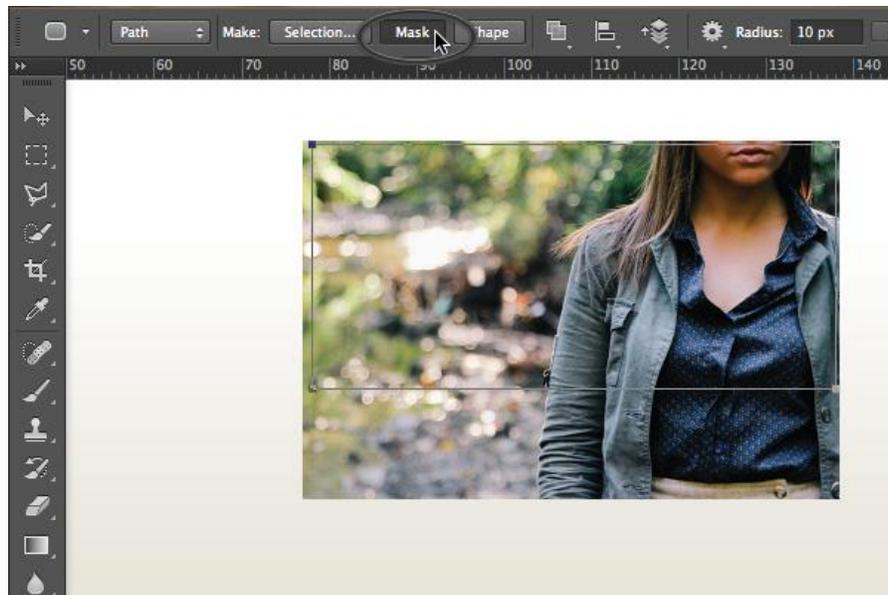
- Buka **File > Place Embedded** dan tempatkan foto *people-11.jpg* dari Resource Pack.



- Kecilkan gambar dan tempatkan langsung pada persegi panjang.



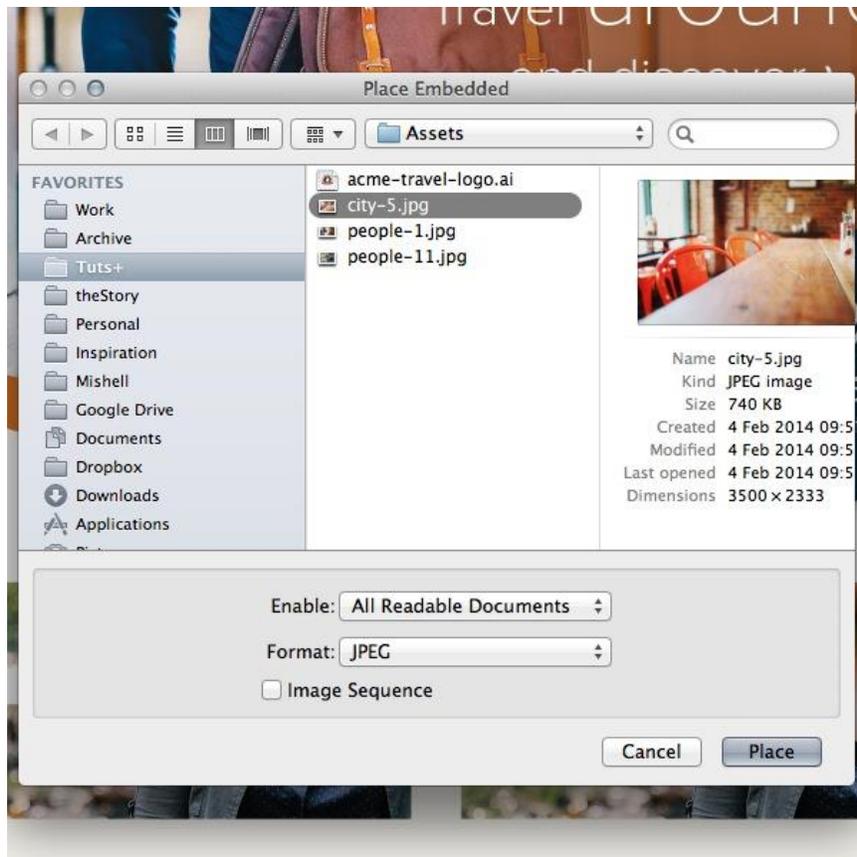
- Aktifkan **Rectangle Tool (U)**, dan di panel pilihan, klik **Mask**. Tindakan ini akan membuat vektor mask dari persegi panjang dan menerapkannya ke foto.



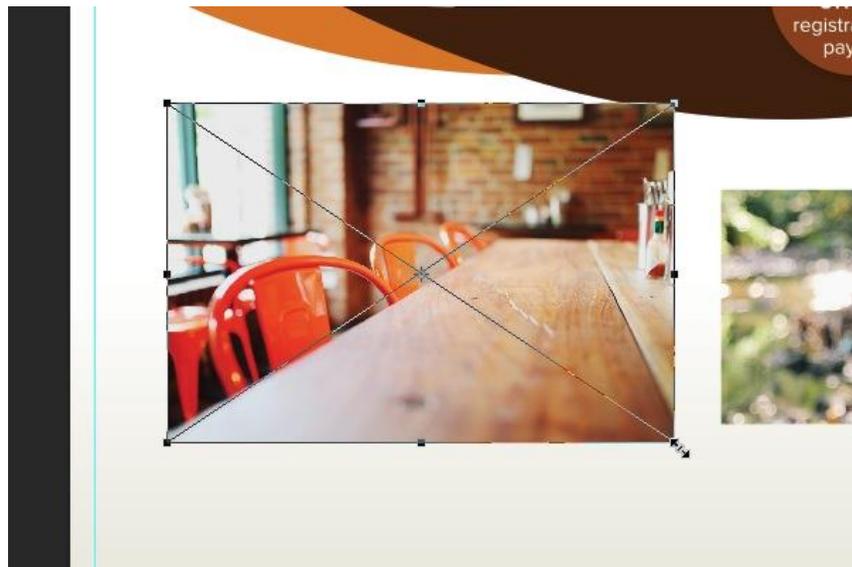
- Dengan layer foto masih dipilih, tahan **Alt-Shift** dan geser foto untuk menduplikasi itu.



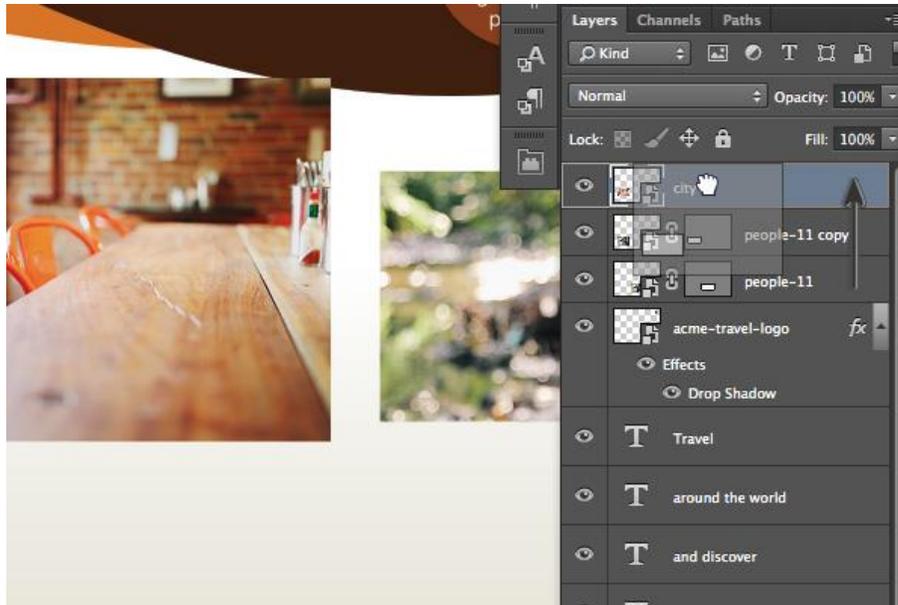
- Buka **File > Place Embedded**. Pilih foto *city-5.jpg* dari Resource Pack dan tambahkan ke dalam dokumen.



- Kecilkan gambar dan letakkan di atas foto yang digandakan dengan gadis.



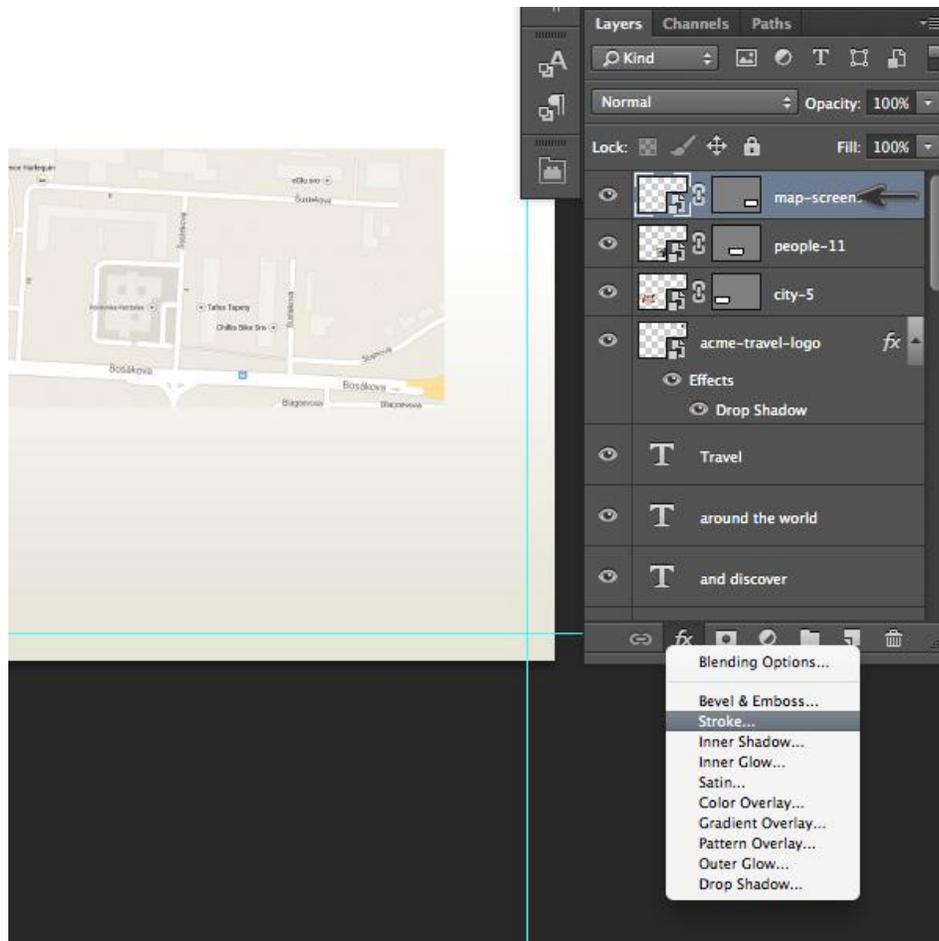
- Ambil mask dari foto digandakan dengan gadis itu dan menempatkannya ke dalam gambar baru, kemudian *hapus layer people-11-copy*.



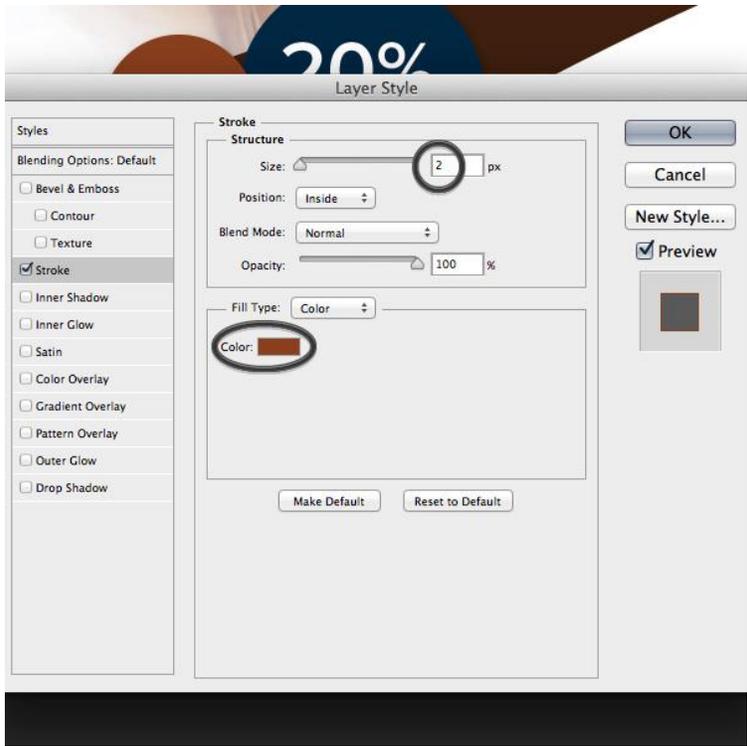
- Ulangi langkah 7 sampai 9 untuk menambahkan screenshot ke dalam dokumen, kali ini tempatkan gambar peta.



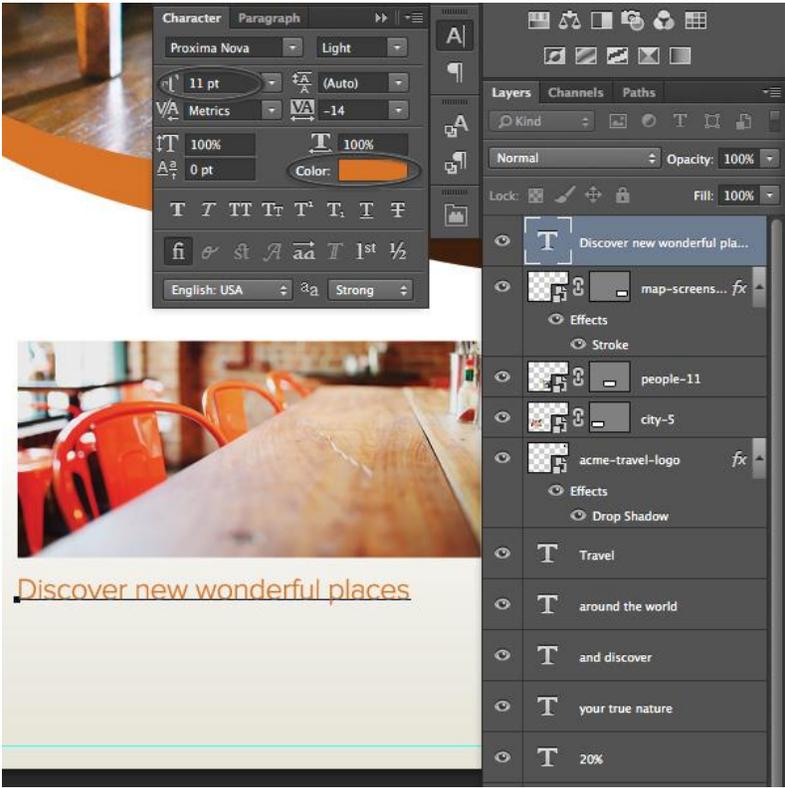
- Pilih layer peta-screenshot dan menambahkan **Stroke** dari tombol efek di layer panel.



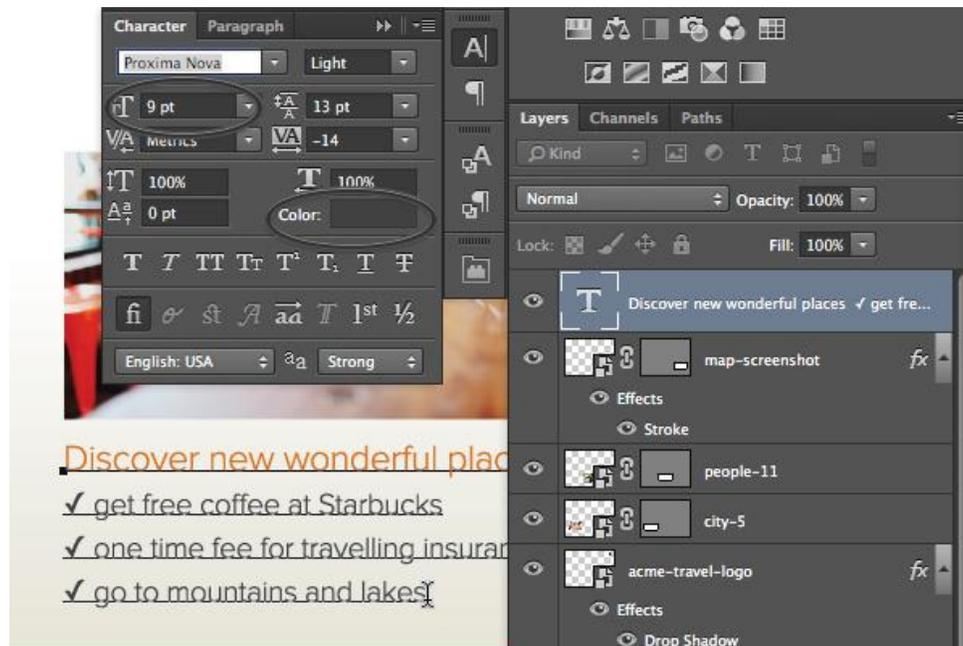
- Atur **Stroke Size** menjadi **2 px**. Sesuaikan **Position** ke **Inside** dan atur **Warna** menjadi **Coklat (C = 30 M = 80 Y = 100 K = 30)**.



- Gunakan **Type Tool (T)** untuk membuat contoh baru dari teks. Atur **Ukuran** menjadi **11 pt** dan **warna** menjadi **Coklat Muda (C=10 M=65 Y=100 K=0)**.



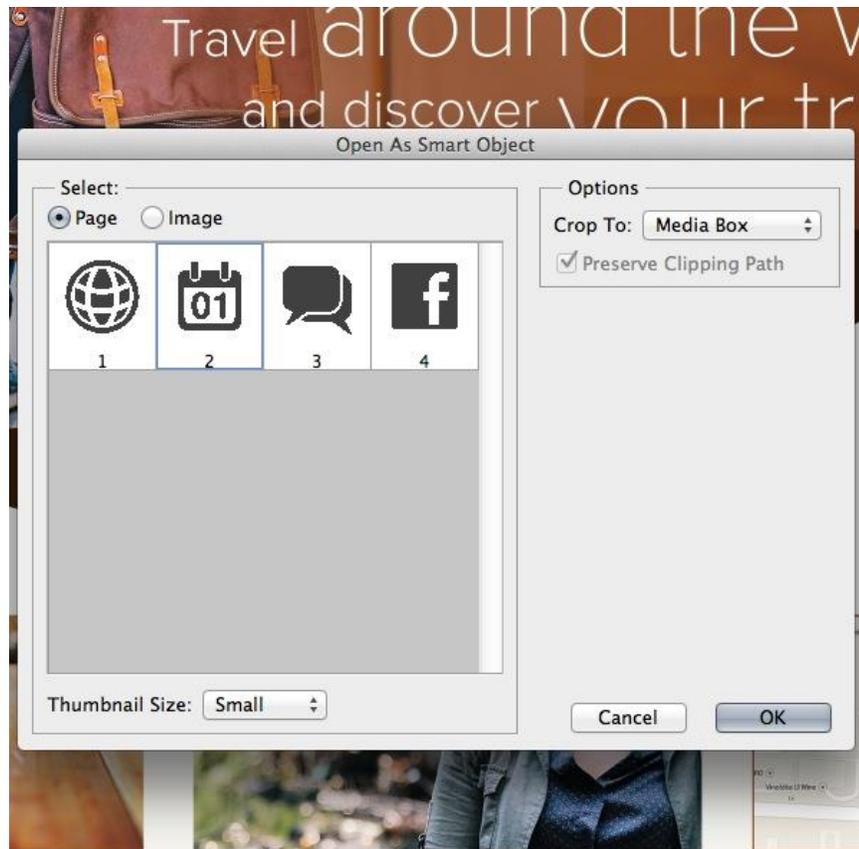
- Tambahkan lebih banyak garis. Atur **ukuran** menjadi **9 pt**, menyesuaikan **Leading** menjadi **13 pt**, dan merubah **warna** menjadi **abu-abu (K=90)**.



- Mengikuti proses yang sama untuk membuat blok baru dari teks. Menempatkan mereka di bawah foto dengan gadis dan screenshot peta.



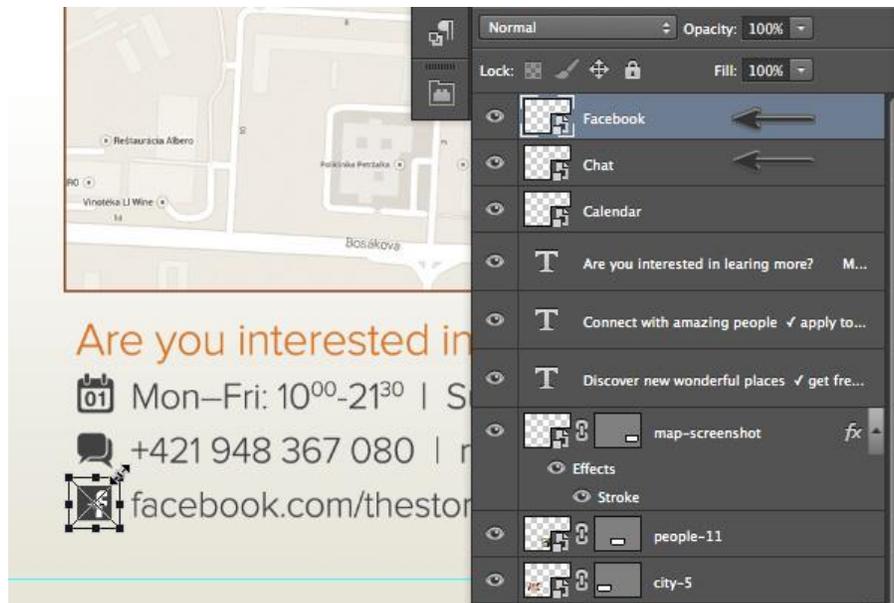
- Buka **File > Place Embedded...** Pilih *icons.ai* untuk mengimpor ikon ke dalam dokumen. Sebuah jendela kontekstual baru akan muncul. Pilih **Calendar Icon** and klik **OK**.



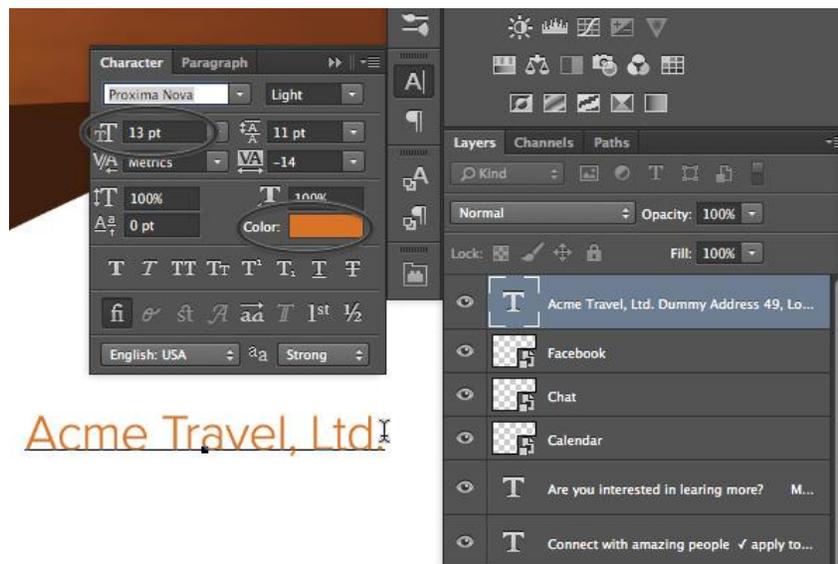
- Kecilkan ikon dan tempatkan ke baris pertama dengan informasi waktu.



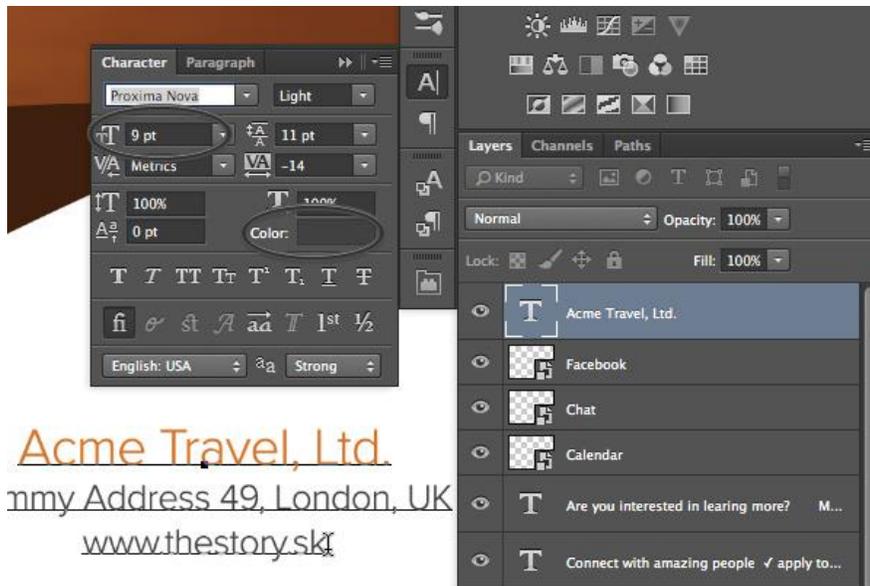
- Ulangi proses yang sama untuk mengimpor sisa ikon dan menempatkan mereka sesuai sebelah setiap baris.



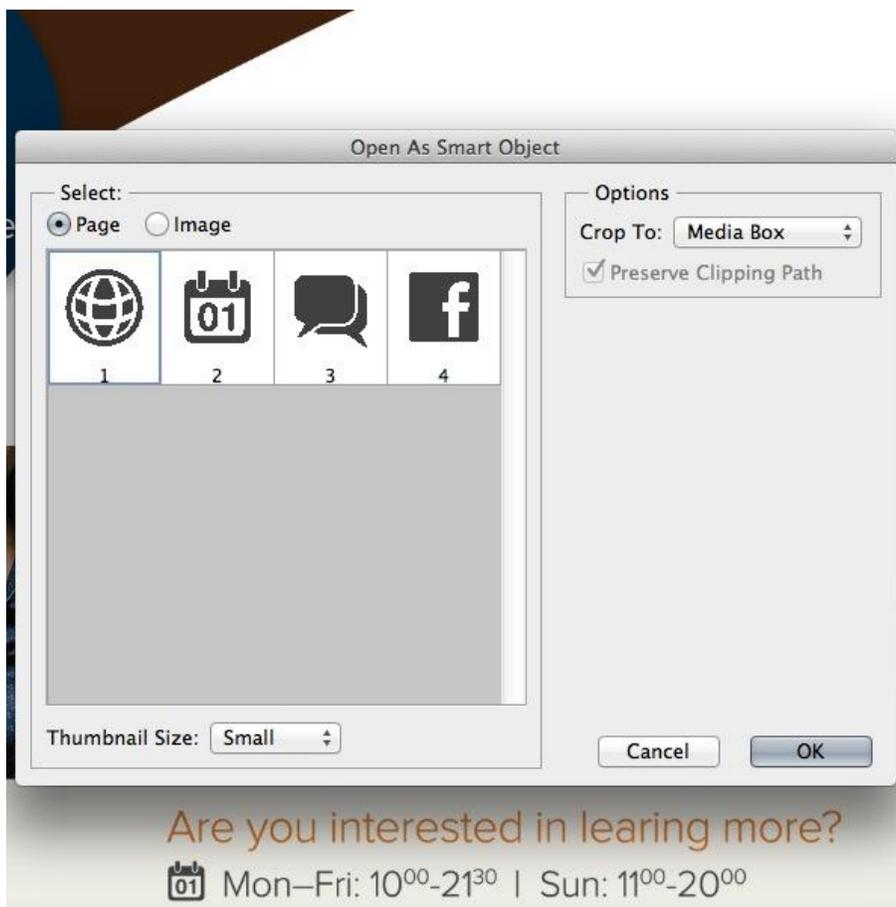
- Gunakan **Type Tool (T)** untuk menambahkan teks baru. Letakkan di screenshot peta. Atur **ukuran** menjadi **13pt**, menyesuaikan **Leading** menjadi **11pt**, dan merubah **warna** menjadi **Coklat Muda (C=10 M=65 Y=100 K=0)**.



- Mengikuti proses yang sama untuk menambahkan baris baru teks untuk alamat. Atur **ukuran** menjadi **9 pt** dan merubah **warna** menjadi **abu-abu (K=90)**.



- Buka **File > Place Embedded...**, pilih *icons.ai* lagi dan mengimpor **Globe Vector Icon** ke dalam dokumen.



- Kecilkan ikon dan menempatkannya di samping alamat web.

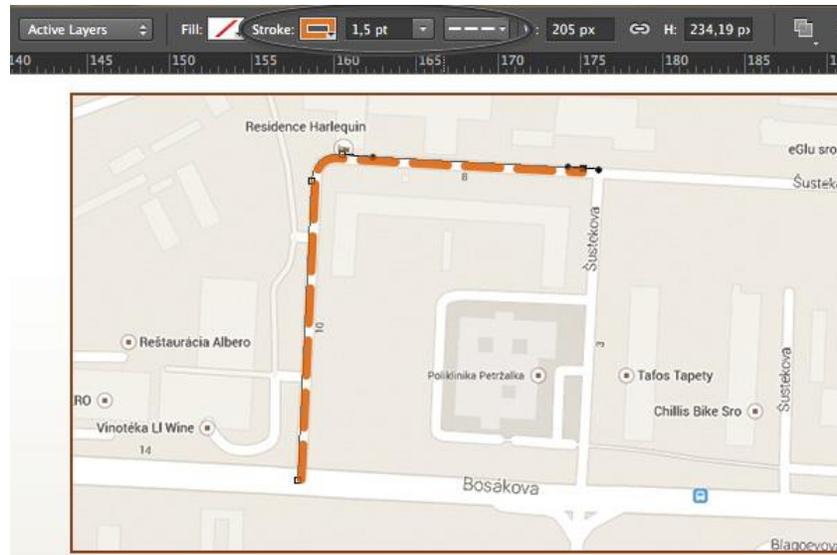
Acme Travel, Ltd.
 Dummy Address 49, London, UK
 www.thestory.sk



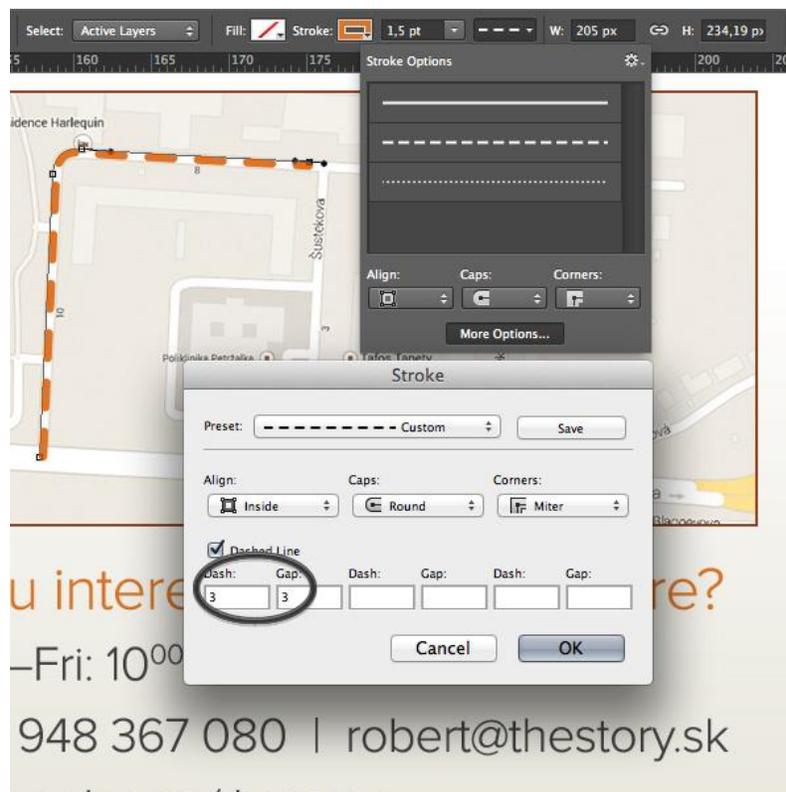
- Aktifkan **Pen Tool (P)** dan buat bentuk vektor yang akan mewakili arah di peta.



- Dalam **Options Panel**, atur **Stroke** menjadi **Dashed** dan **warna** menjadi **Coklat Muda** (C=10 M=65 Y=100 K=0). Sesuaikan **Stroke Width** menjadi **1,5 pt.**



- Buka **Stroke Options > More Options...**, dan atur **Caps** menjadi **Round** dan sesuaikan **Dashed Line: Dash** menjadi **3** dan **Gap** menjadi **3**.



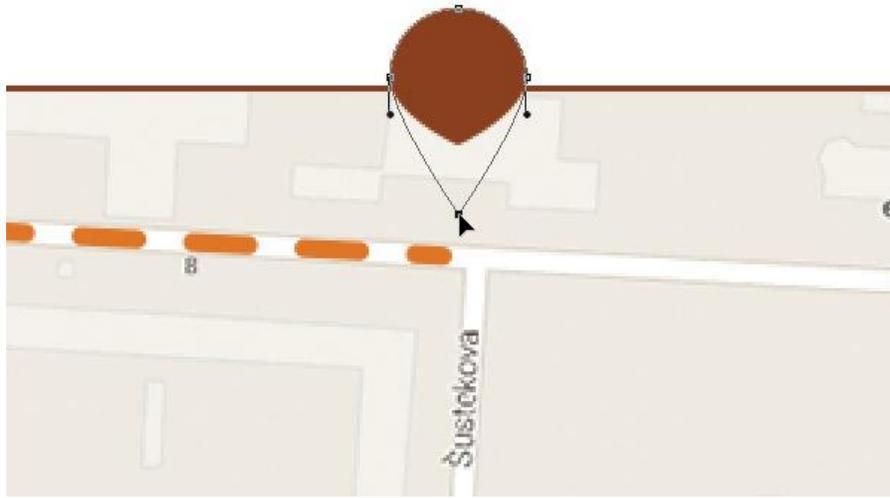
- Buat **Ellipse (U)** baru. Atur **warna** menjadi **coklat (C=30 M=80 Y=100 K=30)**.



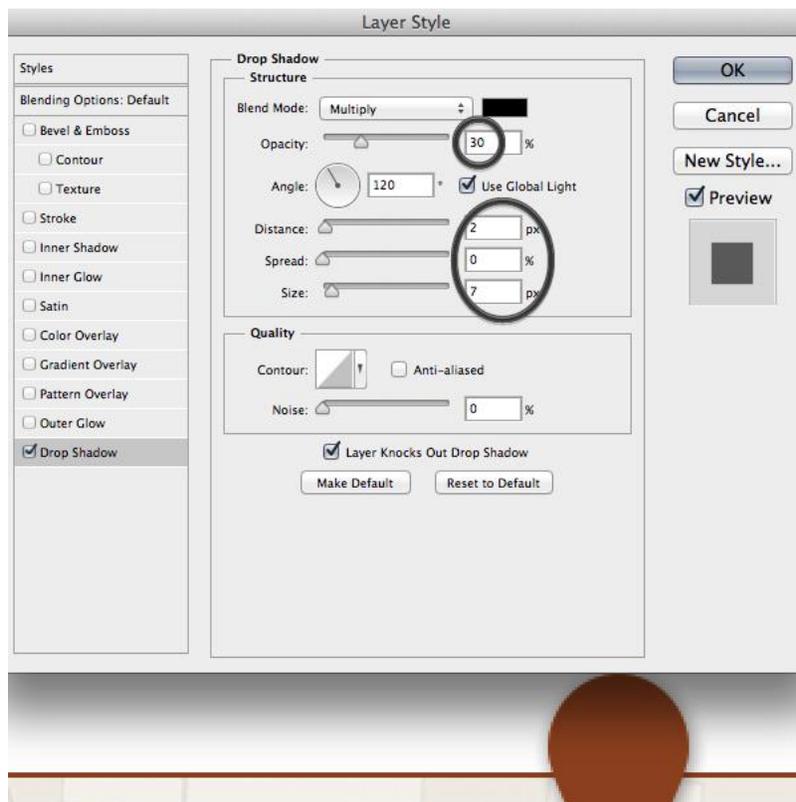
- Aktifkan **Pen Tool (P)**. Tahan tombol **Alt** dan klik pada titik anchor bawah. Ini akan mengubah titik anchor dari yang halus ke sudut.



- Dengan **Direct Selection Tool (A)**, memindahkan merubah titik anchor di bawah.



- Menambahkan efek **Drop Shadow** pada pin. Gunakan pengaturan di bawah ini untuk membuatnya halus.



- Sekali lagi, membuat **Ellipse (U)** baru dan warna Fill dengan **putih** Tempatkan elips ke tengah pin. Dan itulah sentuhan akhir untuk desain brosur kami.



Travel around the world
and discover your true nature

45,5 €
one time
registration
payment

20%
sale
for first time
travellers

Acme Travel, Ltd.
Dummy Address 49, London, UK
www.thestory.sk

Discover new wonderful places

- ✓ get free coffee at Starbucks
- ✓ one time fee for travelling insurance
- ✓ go to mountains and lakes

Connect with amazing people

- ✓ apply to group courses
- ✓ go to great parties
- ✓ create your travelling profile

Are you interested in learning more?

Mon–Fri: 10⁰⁰–21⁰⁰ | Sun: 11⁰⁰–20⁰⁰
+421 948 367 080 | robert@thestory.sk
facebook.com/thestory

Setiap kali Anda merancang gambar untuk cetak digital, Anda harus berpikir warna CMYK untuk mencapai hasil terbaik. Jangan lupa untuk menambahkan bleed

ke kanvas (minimal 3 mm dari setiap ujung). Jika Anda tidak yakin tentang beberapa parameter teknis lanjutan, selalu baik untuk berkonsultasi langsung dengan perusahaan percetakan untuk menghindari kesalahan atau masalah.

B. Evaluasi

1. Jelaskan perbedaan gambar vector dan bitmap!
2. Apa yang harus menjadi pertimbangan dalam membuat desain menggunakan gambar vector atau bitmap!
3. Buatlah satu contoh desain brosur menggunakan aplikasi coreldraw atau photoshop!

DAFTAR PUSTAKA

Hendratman, Hendra, *Computer Graphic Design*, 2017, Bandung : Informatika.

Rusmanto, *Mendesain logo*, Jakarta: Gramedia Pustaka

Modul Desain Multimedia Semester Ganjil

Modul Desain Multimedia Semester Genap

Modul Pengolahan Citra Digital Semester Ganjil

Modul Pengolahan Citra Digital Semester Genap

Modul Desain Grafis Percetakan

Website: www.google.com