

# Komputer Grafis



# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

*integrity, trust, compassion*



Session 01



# PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- **VISI.**

√ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.

- **MISI.**

1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pemantapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhammadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.



# Sistem Penilaian

- SKS : 3
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot **10%**)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Keaktifan, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot **25%**)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot **25%** , UAS = bobot **40%**)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



# Tujuan/Objectives (Session.01)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - Pengantar & Silabus.
- Deskripsi Singkat
  - Mata kuliah ini membahas ruang lingkup komputer grafis meliputi pengenalan toolbox, document window, pallet, viewing mode, teknik menggambar, membuat efek, komposisi warna, pengeditan dan photoshop.
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui rencana pembelajaran yang akan diberikan selama satu semester.
  - Mahasiswa mengetahui buku-buku dan referensi yang digunakan didalam mata kuliah ini.
  - Mahasiswa mampu memahami dan mengetahui kontrak belajar.





اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ  
خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

- Qs. Al-Alaq, ayat 1 s/d 5
  - Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,
  - Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
  - Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia,
  - Yang mengajar (manusia) dengan pena.
  - Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

# Komputer Grafis



# Uhamka

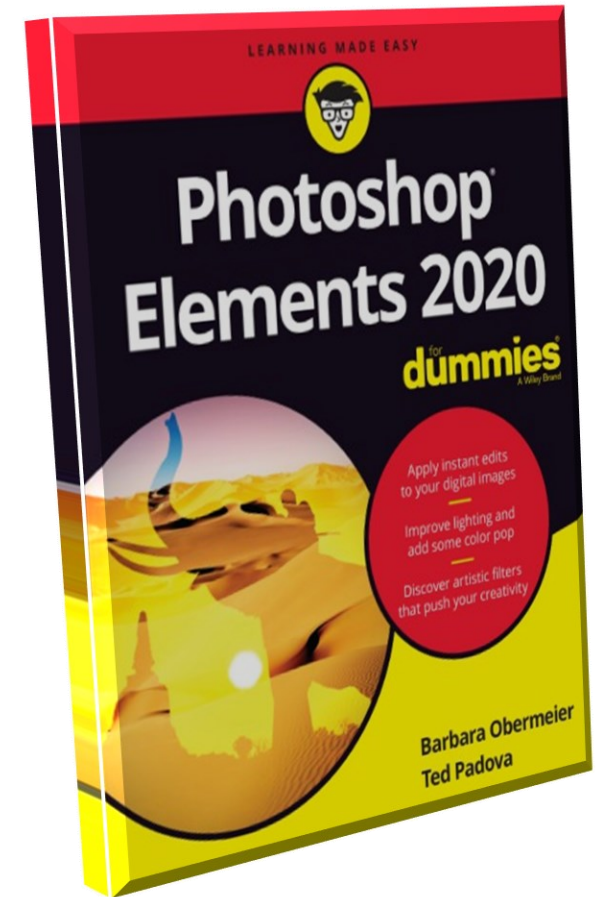
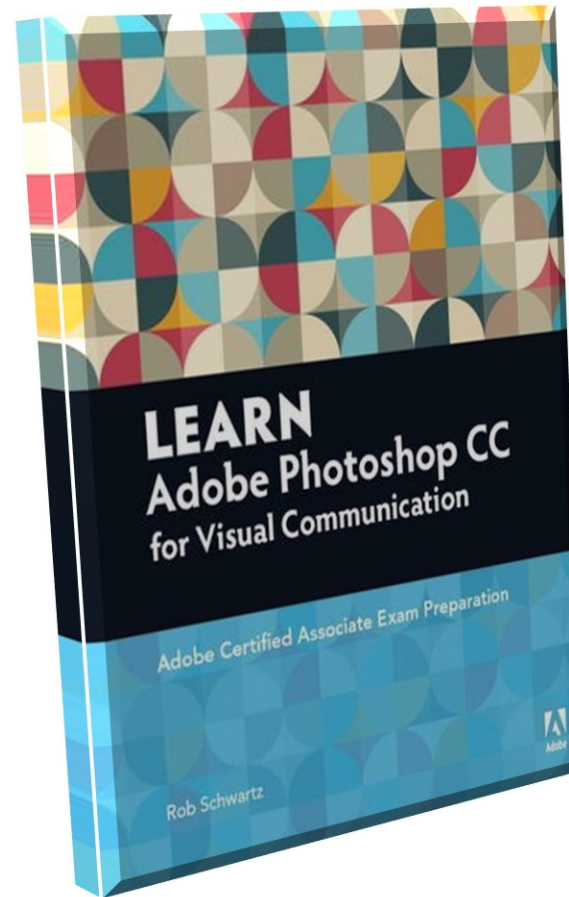
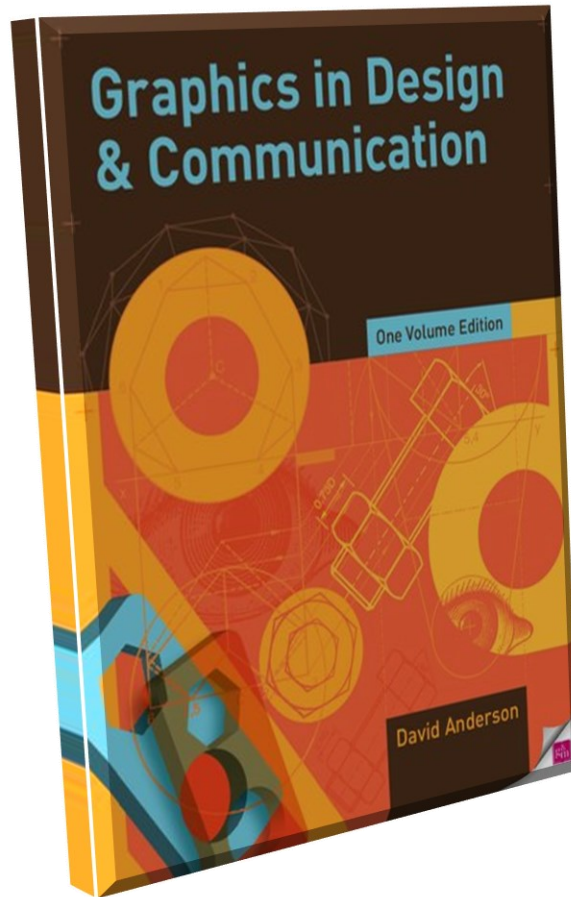
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

*integrity, trust, compassion*



## Session 01

## Pengantar & Silabus



## RPS/SAP;

Rencana Pembelajaran Semester /  
Satuan Acara Perkuliahan.



## **Session 01**

- Perkenalan dan Silabus.
- Buku dan Referensi.

## **Session 03**

- Setting Area Kerja.

## **Session 05**

- Menggambar Dengan Pencil Tools.
- Menggambar Garis.

## **Session 07**

- Efek Twist.
- Envelope.
- Editing Content.

## **Session 02**

- Vector Image & Bitmap
- Mengenal Lingkungan Kerja Photoshop.

## **Session 04**

- Teknik Kombinasi.
- Aplikasi Gambar Dengan Bentuk Dasar.

## **Session 06**

- Selection Tools.

## **Session 08**

- U.T.S.



## **Session 09**

- Menggunakan Type Tools.
- Point Text, Menyunting Text, Area Text.

## **Session 11**

- Photomerge.
- Transformasi.

## **Session 13**

- Filter Effect.

## **Session 15**

- Presentasi

## **Session 10**

- Compound Path.
- Shape.

## **Session 12**

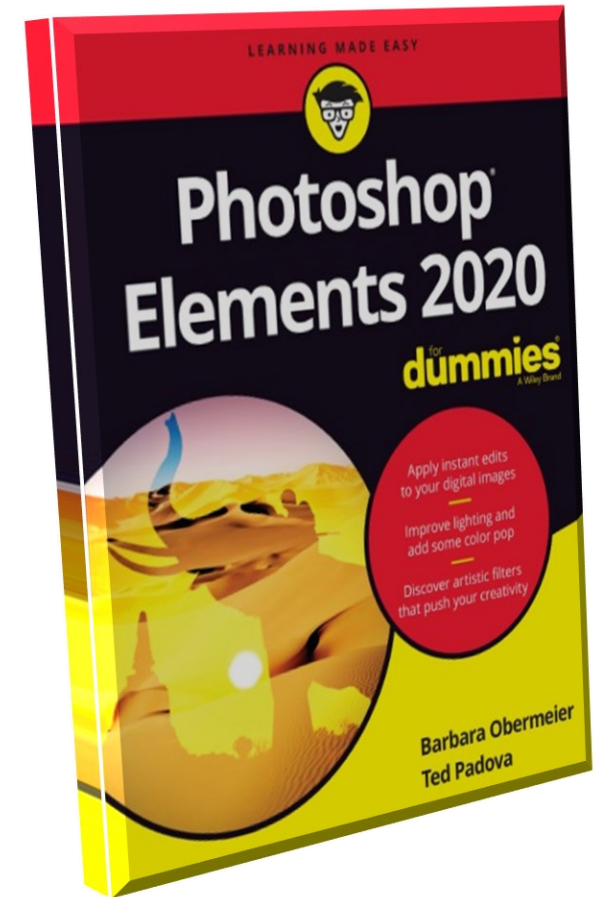
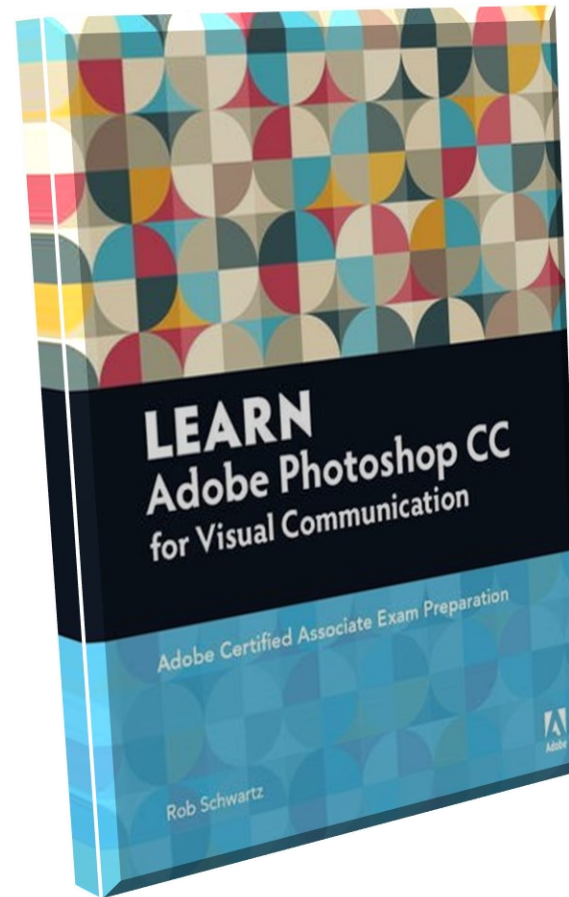
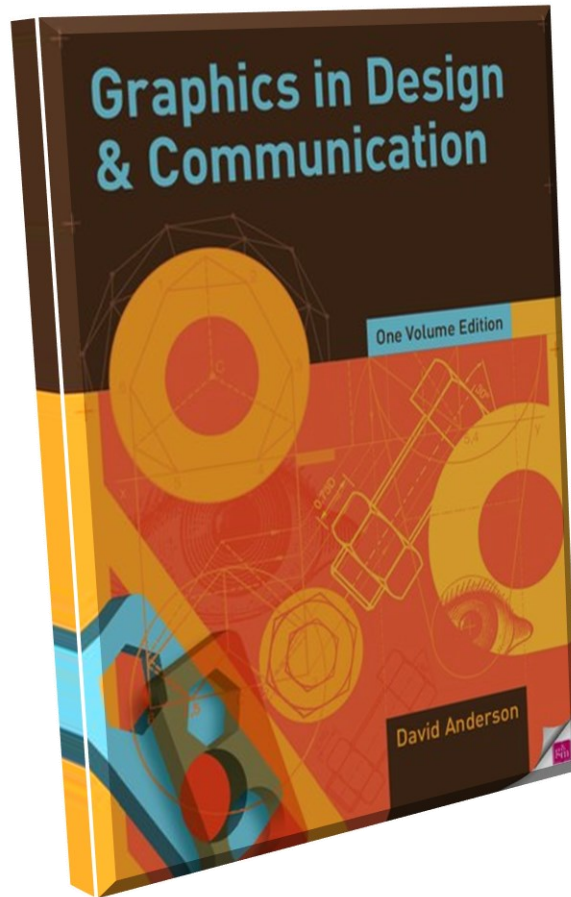
- Teknik Penulisan Teks.

## **Session 14**

- Editing Foto.
- Efek di Photoshop.

## **Session 16**

- U.A.S.



# Pendahuluan;

## Referensi dan Buku-Buku





**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
integrity, trust, compassion



**YouTube**



**zoom**



Adobe  
**Photoshop**



**Uhamka**

TEKNIK  
INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK



# Tools



Google Classroom



Mentimeter

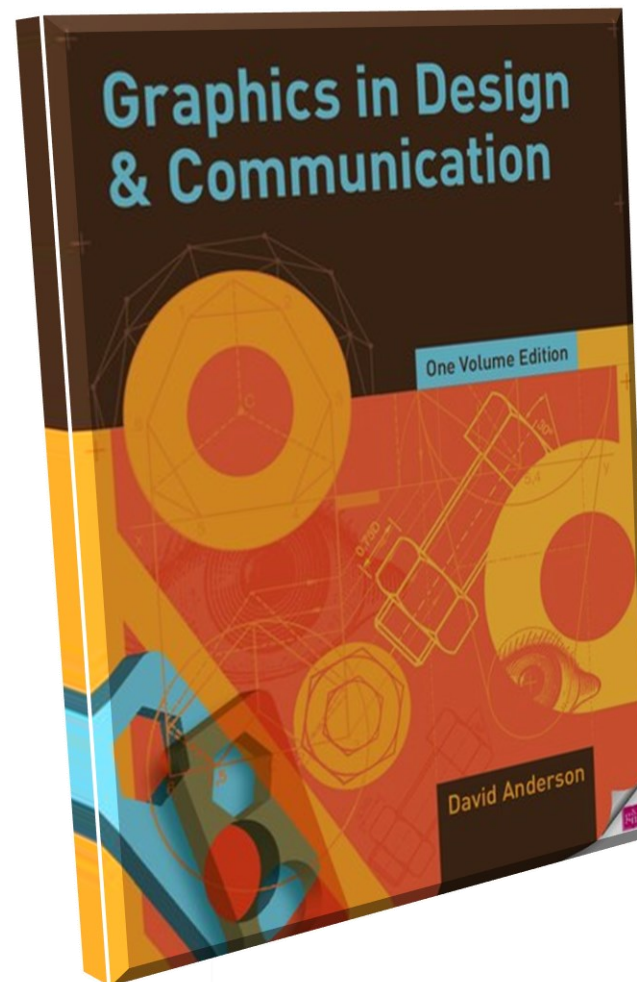
Google   
**FORMS**

**Kahoot!**



# Buku-Buku

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.

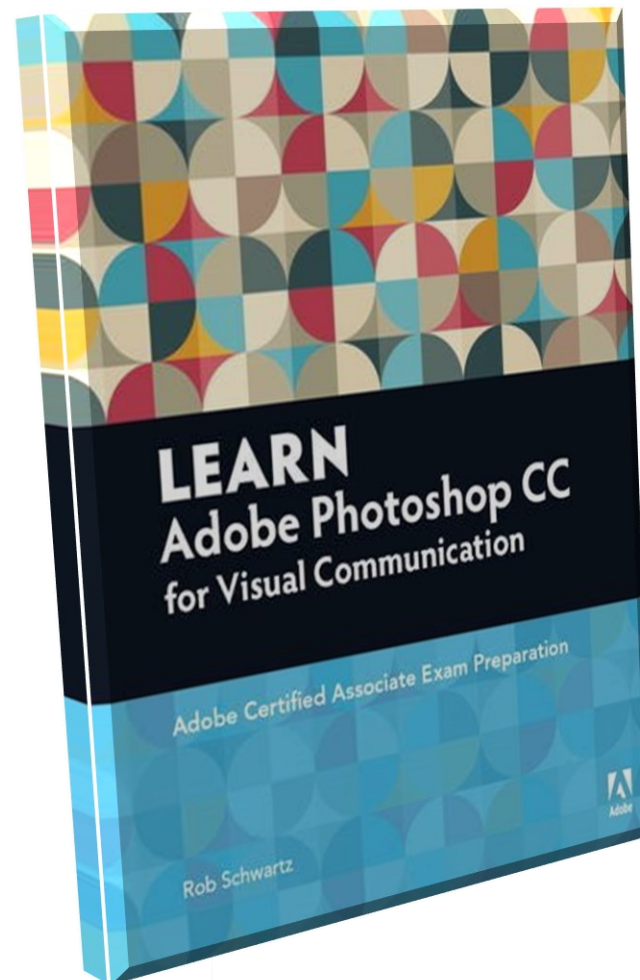






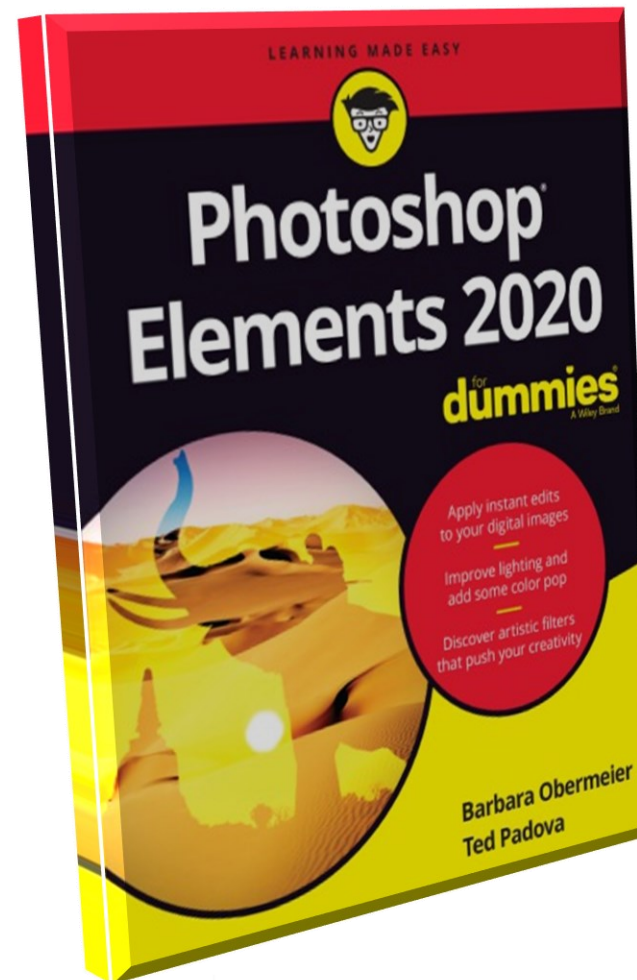
# Buku-Buku

- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.





- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.





# Referensi

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

Dari Abu Hurairah رضي الله عنه, dia berkata



عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ:  
مَا أَنْزَلَ اللَّهُ دَاءً  
إِلَّا أَنْزَلَ لَهُ شِفَاءً.

**Terima Kasih**

"Dari Nabi ﷺ, beliau bersabda: "Tidaklah Allah menurunkan (-menakdirkan) suatu penyakit melainkan menurunkan pula obatnya." (HR. Bukhari).



## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA


*integrity, trust, compassion*

Session 02




## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - √ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pematapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.



## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot 10%)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot 20%)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot 30% , UAS = bobot 40%)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



## Tujuan/Objectives (Session.02)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - Pengenalan Komputer Grafis.
- Deskripsi Singkat
  - Mata kuliah ini membahas ruang lingkup komputer grafis meliputi pengenalan *toolbox*, *document window*, *pallet*, *viewing mode*, teknik menggambar, membuat efek, komposisi warna, pengeditan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop.
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang faktor-faktor penyebab muncul dan berkembang bidang ilmu komputer grafis.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang perbedaan *picture* dengan *photo*, dan perbedaan *raster image* dengan *vector image*.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang sejarah dari komputer grafis.

**Muhasabah**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ  
وَالْعَصْرِ  
اِنَّ الْاِنْسَانَ لَفِيْ خُسْرٍ  
اِلَّا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا وَعَمِلُوا الصّٰلِحٰتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

- Qs. Al-Asr, ayat 1 - 3
  - Demi masa (waktu)
  - sungguh, manusia berada dalam kerugian,
  - kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.

5

**Komputer Grafis**



**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
integrity, trust, compassion

Session 02  
Pengenalan Komputer Grafis



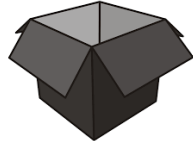
**Pengenalan Komputer Grafis**

Pendahuluan

7

**Pendahuluan**

- Komputer Grafis / Grafika komputer ([Inggris: Computer Graphics](#)).
- Merupakan bagian dari ilmu komputer yang berkaitan dengan pembuatan dan manipulasi gambar (visual) secara digital.
- Komputer Grafis meliputi:
  - *Hardware*
  - *Software*
  - *Applications*



8

**Pendahuluan (lanjutan)**

- **Hardware**
  - PC yang dilengkapi dengan kartu grafis/graphics card (VGA), dan digunakan untuk pemodelan, *rendering*, dll.
- **Software**
  - Perangkat lunak khusus untuk *modeling* dan *rendering* yang dibangun (*develop*) berdasarkan atau di atas **OpenGL**.
    - **OpenGL (Open Graphic Library)** merupakan *library* yang terdiri dari berbagai macam fungsi dan biasanya digunakan untuk menggambar sebuah atau beberapa objek 2 dimensi dan 3 dimensi.
- **Applications**
  - Merupakan objek yang ditampilkan pada software dan dibuat oleh *artist*.

9

**Pendahuluan (lanjutan)**

**A Typical Graphics System**










Imaged formed here

10

**Pendahuluan (lanjutan)**

- Grafika komputer adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari bagaimana membangun grafik (gambar) baik 2D maupun 3D yang kelihatan nyata menggunakan komputer.
- Salah satu bidang grafika komputer yang sangat terkenal adalah desain grafis.

**2D and 3D**

 Triangle	 Pyramid	 Cone
 Circle	 Sphere	
 Square	 Cube	
 Rectangle	 Cuboid	

11

**Apa yang perlu diperkenalkan**

- Penggunaan komputer, perangkat lunak, kamera digital, pemindai, *digital tablet*, dan printer untuk menciptakan citra digital 2D dan 3D.
- Langkah untuk menghasilkan karya seni citra obyek dan nonobyek langsung dari komputer dengan atau tanpa pemindai:
  - *Vector Graphic*, misalnya dengan Adobe Illustrator, Corel Draw
  - *Bit Mapped* atau *Raster Graphic*, misalnya dengan Adobe Photoshop, Paintshop Pro, Painter 9, Gimp
  - Pemodelan 3D, misalnya dengan Autocad, 3D, Blander

12





**Pengenalan Komputer Grafis**

**Faktor Penyebab**

13

### Computer Graphics Market: 2019-2030

**Market by Region, 2019**

- North America
- Europe
- Asia Pacific
- Middle East & Africa
- South America

**Market Value**  
 -US\$ **308 Bn** (2020)

**~6% CAGR** (2019-2030)

**Application**

- Others
- User Interfaces
- Image Processing
- CAD

**Key Market Findings**

- Growing Demand from Gaming and Entertainment Sector Expected to Boost Market Growth
- Advancements in Computer Programming and Entry of 3D Computer Graphics Likely to Aid Market Growth

www.transparencymarketresearch.com

**Faktor Penyebab**

- Beberapa faktor yang mendorong komputer grafis:
  - Movie Industries
  - Game Industries
  - Medical Imaging
  - Scientific Visualization
  - Computer Aided Design
  - Graphics User Interface
  - Advertising

14

### Faktor Penyebab (lanjutan)

a) *Movies Industries*

- Industri perfilman.
- Misalnya dalam pembuatan film animasi, atau dalam film yang menggunakan efek visual yang canggih.



15



16



**Faktor Penyebab (lanjutan)**

b) *Game Industries*  
 - Industri Video Game

17

**Faktor Penyebab (lanjutan)**

**Faktor Penyebab (lanjutan)**

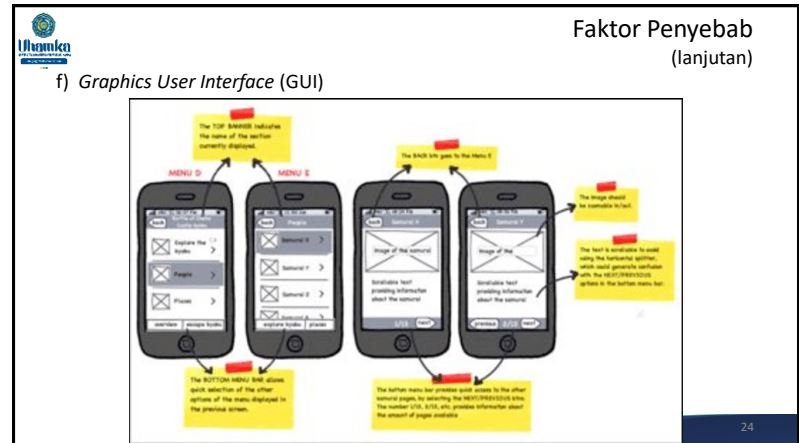
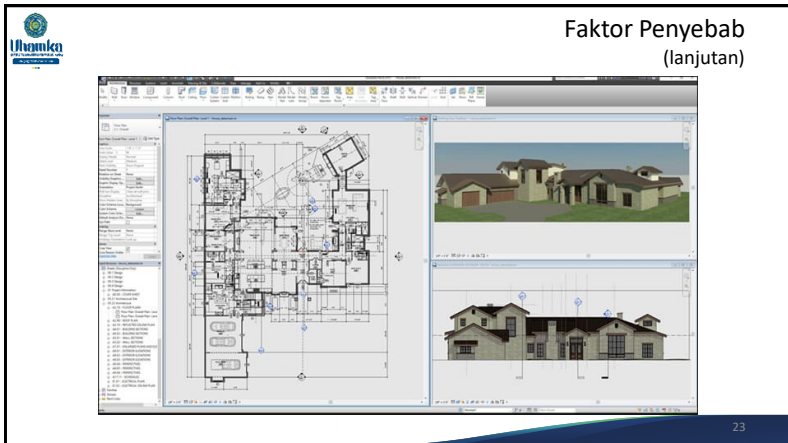
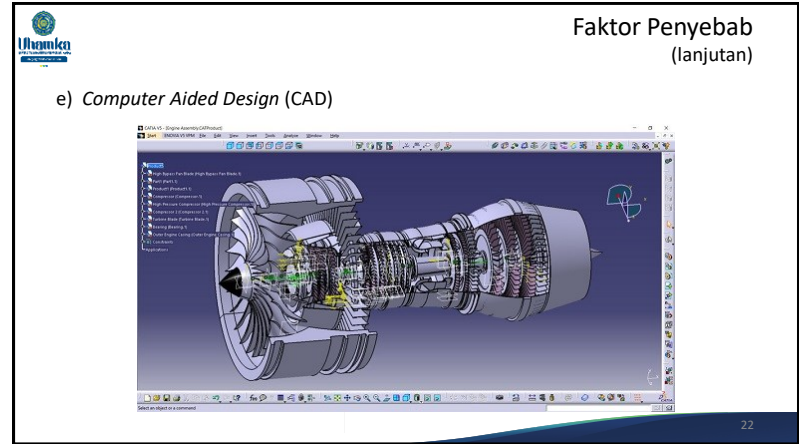
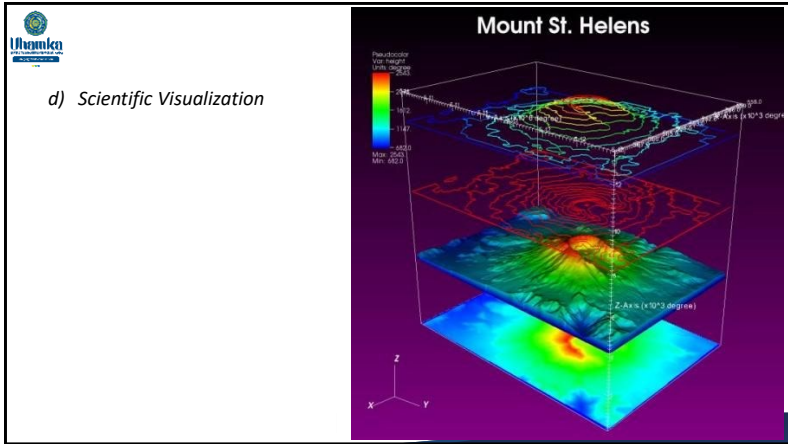
c) *Medical Imaging*  
 - Pencitraan Medis

19

**Faktor Penyebab (lanjutan)**

The Difference Between 2D, 3D, and 4D Ultrasound Scans

20



**Faktor Penyebab (lanjutan)**

25

**g) Advertising & Entertainment**

26

**SETRON**

**THE PRECISION TV RECEIVER WITH THE SHARPEST, CLEAREST PICTURES!**

• Vista-Scope screen for clarity and depth of vision • Fully automatic • Highly polished teak cabinets • Special anti-glare filter • Prices competitive

SETRON LIMITED, 98, MARKET STREET, SINGAPORE-1, TEL: 75943. *Sutton*

**LEBARAN TIBA!**

**BLUE BAND** MARGARINE

Persembahkan! Berprestasi! Berkehidupan!

Tolong kalian hai satu lebih mau makan sedang bagi seluruh keluarga! Untuk hai ini orang memilih Blue Band. Tjap Bunga Merah.

**BLUE BAND** adalah nama kebertamaan bagi margarin yang terbaik.

27

**Faktor Penyebab (lanjutan)**

- Komputer grafis bidang seni berkembang terkait **bidang industri**
  - Perfilman
  - Permainan (games)
  - Komunikasi Visual: iklan dan *publishing* dll.
  - Desain produk
  - Desain interior
  - Dll.

28



**Pengenalan Komputer Grafis**

*Picture*

29

### PICTURE VERSUS PHOTO

<i>Picture</i> can refer to a painting, drawing, photograph, or another image.	<i>Photo</i> specifically refers to an image taken with a camera.
All Pictures are not photos.	All Photos are pictures.
<i>Picture</i> first came into use during the 15th century.	<i>Photo</i> first came into use during the 19th century.
<i>Picture</i> is derived from the Latin "pictura" meaning painting.	<i>Photo</i> is the shortened form of photograph.

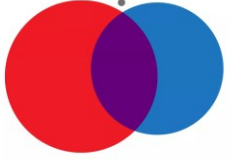
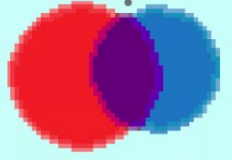
*Picture*

- Foto merupakan gambar yang dihasilkan dengan proses capture dari kegiatan nyata.
- Hasilnya setiap detail akan muncul persis dengan sebenarnya.
  - Misalnya jumlah kumis pada kucing sama.
- Gambar adalah proses pembentukan yang dilakukan dengan meniru kegiatan nyata.
- Hasilnya ada beberapa detail yang tidak dapat ditampilkan/terlewatkan.
  - Siapa yang peduli pada jumlah kumis pada kucing saat menggambar.

30

*Picture* (lanjutan)

- Macam-macam gambar didalam komputer, terdiri dari:
  - Raster Image
  - Vector Image

Vector	Raster
	
AI   EPS   CGM PDF   SVG   CDR	BMP   TIFF   PCX GIF   PNG   JPEG

31

*Picture* (lanjutan)

- Raster Image**
  - Merupakan gambar yang strukturnya berupa matriks.
  - Dimana setiap titik (x,y) mempunyai nilai berupa warna yang digunakan seperti RGB atau CYMK.
  - File dengan ekstensi BMP, GIF, TIFF, JPG, dan PNG merupakan contoh dari Raster Image.
- Vector Image**
  - Merupakan gambar yang strukturnya berupa vektor.
  - Gambar yang dibuat menggunakan AutoCAD atau CorelDraw atau gambar-gambar pada GIS.
  - File dengan ekstensi AI, EPS, CGM, SVG, dan CR merupakan contoh dari Vector Image.

32



**Picture**  
(lanjutan)

Picture History.

- Tahun 1950-an
- Tahun 1960-an
- Tahun 1970-an
- Tahun 1980-an
- Tahun 1990-an
- Tahun 2000-2001



33

**Picture**  
(lanjutan)

Tahun 1950-an.

- Output/keluarannya via *teletypes*, *lineprinter*, dan *cathode ray tube* (CRT).
- Menghasilkan suatu *picture* yang direproduksi menggunakan karakter gelap dan terang.





34

**Picture**  
(lanjutan)

Tahun 1960-an.

- Merupakan permulaan grafik interaktif modern, keluarannya adalah grafik vektor dan grafik interaktif.
- Kekurangannya adalah pada biaya yang sangat mahal.







35


**Picture**  
(lanjutan)

Tahun 1970-an.

- Output/Keluaran sudah *raster image*, kemampuan grafis masih tipis dan tebal.
- Contoh : Video *arcade game*, film “Westword” (film pertama kali menggunakan CG), Apple II dengan warna grafik komputer pribadi.


36

 **Uinamka**  
UNIVERSITAS INDRAMAYU


*Picture*  
(lanjutan)

Tahun 1980-an.

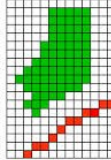
- Keluarannya adalah grafik *raster built-in*, gambar *bitmap*, dan *pixel*.
- Biaya-biaya yang dikeluarkan berkurang secara drastis, oleh karena munculnya komputer pribadi (*personal computer*).
- *Trackball* dan *mouse* menjadi alat interaktif yang sering digunakan.



Real World



Vector



Raster

37

 **Uinamka**  
UNIVERSITAS INDRAMAYU

*Picture*  
(lanjutan)


Tahun 1990-an.

- Sejak diperkenalkan VGA, SVGA, komputer pribadi bisa dengan mudah menampilkan gambar hidup dan gambar photo-realistik dan juga gambar 3D rendering, yang merupakan kemajuan utama dan mampu merangsang aplikasi grafik sinematik (CG).






38

 **Uinamka**  
UNIVERSITAS INDRAMAYU


*Picture*  
(lanjutan)

Tahun 2000-2001.

- Munculah NVIDIA Corporation , GeForce 256, dan GeForce3.



39

 **Uinamka**  
UNIVERSITAS INDRAMAYU

Referensi

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

40

Dari Abu Hurairah رضي الله عنه, dia berkata

**Terima Kasih**



عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ:  
مَا أَنْزَلَ اللَّهُ دَاءً  
إِلَّا أَنْزَلَ لَهُ شِفَاءً.

"Dari Nabi ﷺ, beliau bersabda: "Tidaklah Allah menurunkan (-menakdirkan) suatu penyakit melainkan menurunkan pula obatnya." (HR. Bukhari).



## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA


*integrity, trust, compassion*

Session 03




## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - √ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pematapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.



## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot 10%)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot 20%)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot 30% , UAS = bobot 40%)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



## Tujuan/Objectives (Session.03)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - *Workspace and Workflow*
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang *workspaces* (area kerja) pada photoshop dan *workflow* (alur kerja) pada photoshop.
  - Mahasiswa mengetahui, memahami, serta dapat menjelaskan tentang cara membuka dan menyimpan gambar, memperbesar dan memperkecil gambar, serta membatalkan kesalahan, mengubah ukuran gambar, memotong dan meluruskan, menambahkan ke kanvas gambar.



 Muhasabah

قَالَ  
وَوَصَّى بِهَا إِبْرَاهِيمُ بَنِيهِ وَيَعْقُوبُ  
قَالَ  
يَبْنَئِ إِنَّ اللَّهَ اصْطَفَى لَكُمْ الدِّينَ فَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

- Qs. Al-Baqarah, ayat 132
  - Dan Ibrahim mewasiatkan (ucapan) itu kepada anak-anaknya, demikian pula Yakub.
  - "Wahai anak-anakku! Sesungguhnya Allah telah memilih agama ini untukmu, maka janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim."

5

 Komputer Grafis



**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

integrity, trust, compassion

Session 03  
*Workspace & Workflow*






*Workspace & Workflow*

*Workspace Overview*

7

 *Workspace Overview*

- Anda dapat membuat dan memanipulasi dokumen serta *file* menggunakan berbagai elemen, seperti:
  - *Panels* (panel)
  - *Bars* (bilah)
  - *Windows* (jendela)
- Semua pengaturan elemen diatas disebut ruang kerja (*workspace*).

8



## Workspace Overview (lanjutan)

- Bilah menu (di bagian paling atas) menampilkan File, Edit, Gambar, dan menu lain yang memberi Anda akses ke berbagai perintah, penyesuaian, dan panel.
- Bilah opsi (di bawah bilah menu) menampilkan opsi untuk alat yang sedang Anda gunakan.
- Panel alat (di sebelah kiri) berisi alat untuk mengedit gambar dan membuat karya seni.
- Alat serupa dikelompokkan bersama.
- Anda dapat mengakses alat terkait dalam grup dengan mengklik dan menahan alat di panel.

9



## Workspace Overview (lanjutan)

- Panel (di sebelah kanan) menyertakan Warna, Lapisan, Properti, dan panel lain yang berisi berbagai kontrol untuk bekerja dengan gambar.
- Anda dapat menemukan daftar lengkap panel di bawah menu Window.
- Jendela dokumen (di tengah) menampilkan file yang sedang Anda kerjakan.
- Beberapa dokumen terbuka muncul di tab di jendela Dokumen

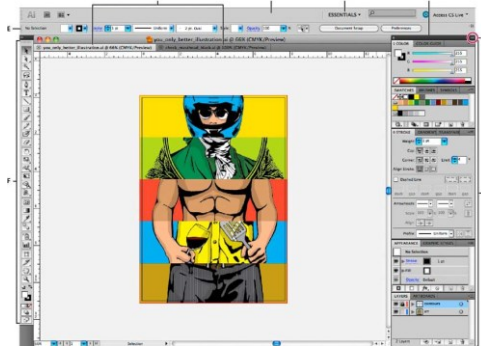
10



## Workspace Overview (lanjutan)

Default Illustrator workspace

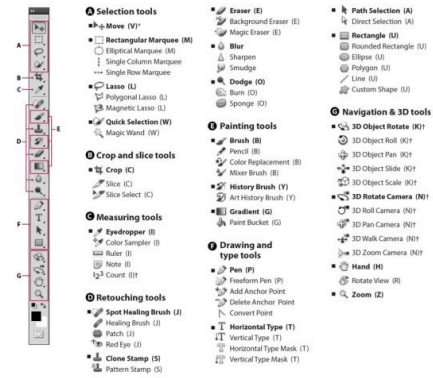
- Tabbed Document windows
- Application bar
- Workspace switcher
- Panel title bar
- Control panel
- Tools panel
- Collapse To Icons button
- Four panel groups in vertical dock



11



## Tools panel overview



■ Indicates default tool \* Keyboard shortcuts appear in parenthesis † Extended only

12

## Tool Galleries




**Uhmanka**  
UIN Ar-Raniry


## Tool Galleries (lanjutan)

Tool galleries


Selection tools gallery




**The Marquee tools** make rectangular, elliptical, single row, and single column selections.




**The Move tool** moves selections, layers, and guides.



**The lasso tools** make freehand, polygonal (straight-edged), and magnetic (snap-to) selections.



**The Quick Selection tool** lets you quickly "paint" a selection using an adjustable round brush tip.




**The Magic Wand tool** selects similarly colored areas.

13


**Uhmanka**  
UIN Ar-Raniry

## Tool Galleries (lanjutan)


Crop and slice tools gallery



**The Crop tool** trims images.



**The Slice tool** creates slices.




**The Slice Select tool** selects slices.

14


**Uhmanka**  
UIN Ar-Raniry

## Tool Galleries (lanjutan)


Retouching tools gallery




**The Spot Healing Brush tool** removes blemishes and objects.




**The Healing Brush tool** paints with a sample or pattern to repair imperfections in a image.



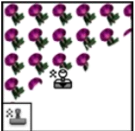
**The Patch tool** repairs imperfections in a selected area of an image using a sample or pattern.



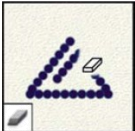
**The Red Eye tool** removes the red reflection caused by a flash.




**The Clone Stamp tool** paints with a sample of an image.



**The Pattern Stamp tool** paints with part of an image as a pattern.



**The Eraser tool** erases pixels and restores parts of an image to a previously saved state.




**The Background Eraser tool** erases areas to transparency by dragging.


15

**Uhmanka**  
UIN Ar-Raniry


## Tool Galleries (lanjutan)




**The Magic Eraser tool** erases solid-colored areas to transparency with a single click.




**The Blur tool** blurs hard edges in an image.




**The Sharpen tool** sharpens soft edges in an image.




**The Smudge tool** smudges data in an image.



**The Dodge tool** lightens areas in an image.



**The Burn tool** darkens areas in an image.




**The Sponge tool** changes the color saturation of an area.

16


**Uthmaniyah**  
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

### Tool Galleries (lanjutan)


#### Painting tools gallery




**The Brush tool** paints brush strokes.




**The Pencil tool** paints hard-edged strokes.




**The Color Replacement tool** replaces a selected color with a new color.




**The Mixer Brush tool** Simulates realistic painting techniques such as blending canvas colors and varying paint wetness.




**The History Brush tool** paints a copy of the selected state or snapshot into the current image window.



**The Art History Brush tool** paints with stylized strokes that simulate the look of different paint styles, using a selected state or snapshot.



**The gradient tools** create straight-line, radial, angle, reflected, and diamond blends between colors.




**The Paint Bucket tool** fills similarly colored areas with the foreground color.

17


**Uthmaniyah**  
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

### Tool Galleries (lanjutan)


#### Drawing and type tools gallery




**The path selection tools** make shape or segment selections showing anchor points, direction lines, and direction points.




**The type tools** create type on an image.




**The type mask tools** create a selection in the shape of type.



**The pen tools** let you draw smooth-edged paths.



**The shape tools and Line tool** draw shapes and lines in a normal layer or a shape layer.




**The Custom Shape tool** makes customized shapes selected from a custom shape list.

18


**Uthmaniyah**  
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

### Tool Galleries (lanjutan)


#### Navigation, notes, and measuring tools gallery




**The Hand tool** moves an image within its window.




**The Rotate View tool** non-destructively rotates the canvas.




**The Zoom tool** magnifies and reduces the view of an image.




**The Note tool** makes notes that can be attached to an image.




**The Eyedropper tool** samples colors in an image.



**The Color Sampler tool** displays color values for up to four areas.



**The Ruler tool** measures distances, locations, and angles.




**The Count tool** counts objects in an image. (Photoshop Extended only)

19


**Uthmaniyah**  
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

### Tool Galleries (lanjutan)


#### 3D tools gallery (Photoshop Extended)



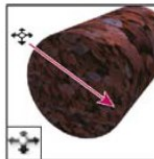
**The 3D Object Rotate tool** rotates the object around its x-axis.



**The 3D Object Roll tool** rotates the object around its z-axis.



**The 3D Object Pan tool** pans the object in the x or y direction.




**The 3D Object Slide tool** moves the object laterally when you drag horizontally, or forward and back when you drag vertically.


20

**Uinamka**


### Tool Galleries (lanjutan)




The 3D Object Scale tool scales the object larger or smaller.




The 3D Rotate Camera tool orbits the camera in the x or y direction.




The 3D Roll Camera tool rotates the camera around the z-axis.



The 3D Pan Camera tool pans the camera in the x or y direction.



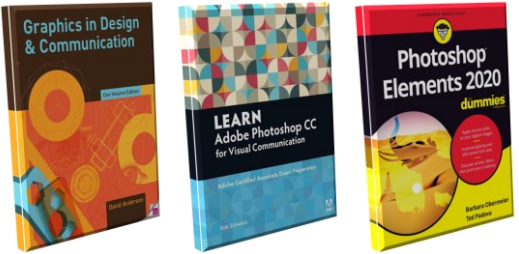
The 3D Walk Camera tool moves laterally when you drag horizontally, or forward and back when you drag vertically.



The 3D Zoom Camera tool changes the field of view closer or farther away.

21

**Uinamka**



### Workspace & Workflow

### Get to know Photoshop Basics

22

**Uinamka**

### Open & Close an Image

Video materi tutorial ini dapat dilihat di OLU "Support Matera 1", atau melalui laman <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>  
--> "Get to know Photoshop".

- Tutorial ini memperkenalkan Anda ke area kerja Photoshop dan menunjukkan:
  - Mengubah ukuran gambar
  - Memotong dan meluruskan
  - Menambahkan ke kanvas gambar

23

**Uinamka**

### Open & Close an Image (lanjutan)

Buka gambar

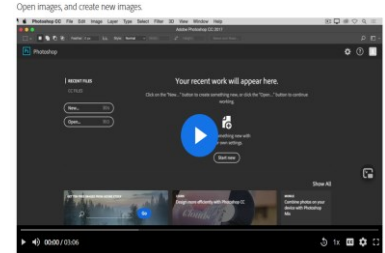
- Buka gambar, dan buat gambar baru.

Untuk membuka dan membuat gambar

- Di bar menu, pilih **File > Open**
  - untuk membuka gambar yang sudah ada.
- Di bilah menu, pilih **File > New**
  - untuk membuat gambar baru dari awal.

Tutup gambar:

- Pilih **File > Close**




24

**UIN Ar-Raniry**

## Get Familiar with the work area

Jelajahi area kerja

Tour the work area.



25

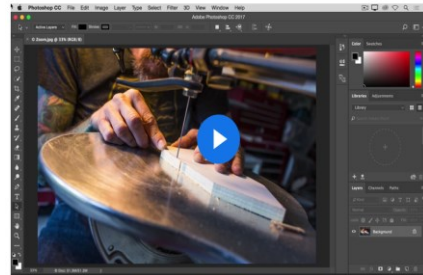
**UIN Ar-Raniry**

## Zoom & Hand

Untuk memperbesar, memperkecil, dan menggeser ke sekeliling gambar

Change your view of an image.

- **Zoom Tool**, terletak di panel Alat.
  - Ubah dari Zoom In ke Zoom Out di bilah opsi.
- **Hand Tool**, juga terletak di panel Alat,
  - memungkinkan Anda untuk menggeser gambar besar atau yang diperbesar.



26

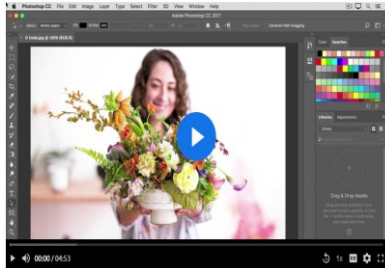
**UIN Ar-Raniry**

## Undo & Redo

Untuk membatalkan

- pilih Edit > Batalkan atau tekan Control+Z.
  - Untuk membatalkan hal terakhir yang Anda lakukan
- pilih Edit > Ulangi atau tekan lagi Control+Z.
  - Untuk mengulangi hal terakhir yang Anda lakukan
- pilih Edit > Step Backward beberapa kali, atau pilih satu langkah di History Panel.
  - Untuk membatalkan beberapa langkah,

Undo single or multiple steps, and use the History panel.



27

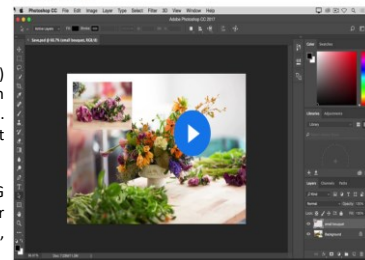
**UIN Ar-Raniry**

## Save your work

Untuk menyimpan gambar

Use the Save commands.

- Pilih File > Save atau File > Save As
  - Menyimpan dalam format Photoshop (.psd) akan mempertahankan lapisan, jenis, dan properti Photoshop lain yang dapat diedit. Sebaiknya simpan gambar Anda dalam format PSD saat Anda masih mengerjakannya.
  - Menyimpan dalam format JPEG (.jpg) atau PNG (.png) akan disimpan sebagai file gambar standar yang dapat dibagikan, dibuka oleh program lain, dan diposting *online*.



28





**Workspace & Workflow**

*Change the Image Size*

29

**Change the Image Size**

Video materi tutorial ini dapat dilihat di OLU "**Support Materia 2**", atau melalui laman <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>  
--> "**Change the image size**".


- Tutorial ini memperkenalkan Anda ke area kerja Photoshop dan menunjukkan:
  - Mengubah ukuran gambar
  - Memotong dan meluruskan
  - Menambahkan ke kanvas gambar

30

**Change the Image Size**  
(lanjutan)

Untuk mengubah ukuran gambar

- Pilih Image > Image Size.
- Ukur lebar dan tinggi dalam piksel untuk gambar yang akan Anda gunakan secara *online* atau dalam inci (atau sentimeter) untuk gambar yang akan dicetak. Biarkan ikon tautan disorot untuk mempertahankan proporsi. Maka secara otomatis menyesuaikan ketinggian saat Anda mengubah lebar dan sebaliknya.
- Pilih Resample untuk mengubah jumlah piksel pada gambar. Pilihan ini akan mengubah ukuran gambar.
- Klik OK.

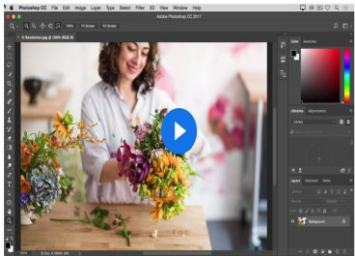


31

**Change the Image Size**  
(lanjutan)

Untuk mengubah resolusi gambar

- Pilih Image > Image Size . Resolusi dalam kotak dialog ini berarti jumlah piksel gambar yang akan ditetapkan ke setiap inci saat gambar dicetak.
- Biarkan lebar dan tinggi disetel ke inci untuk pencetakan.
- Batalkan pilihan Resample untuk mempertahankan jumlah asli piksel gambar.
- Pada menu Resolution , setel jumlah piksel per inci ke 300 untuk pencetakan ke printer inkjet desktop biasa. Ini akan mengubah jumlah inci di bidang lebar dan tinggi.
- Klik OK.



32

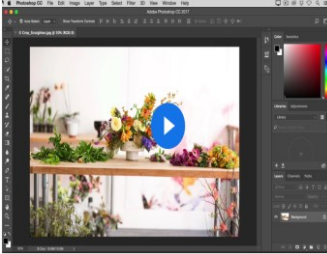
**UIN Ar-Raniry**

## Change the Image Size (lanjutan)

Untuk memotong dan meluruskan gambar

- Pilih tool **Crop** di panel Alat . Sehingga muncul garis potong.
- Seret tepi atau sudut mana pun untuk menyesuaikan ukuran dan bentuk batas pemangkasan.
- Seret di dalam batas pemangkasan untuk memposisikan gambar di dalam batas pemangkasan.
- Seret di luar sudut batas *crop* untuk memutar atau meluruskan.
- Klik tanda centang di bilah opsi atau tekan **Enter (Windows)** atau **Return (macOS)** untuk menyelesaikan pemangkasan.

Use the Crop tool.



33

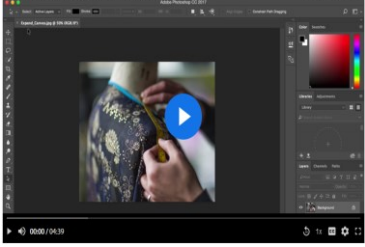
**UIN Ar-Raniry**

## Change the Image Size (lanjutan)

Untuk mengubah ukuran kanvas

- Pilih **Image > Canvas Size**
- Untuk menambahkan kanvas, masukkan jumlah lebar dan tinggi yang akan ditambahkan. Ukur lebar dan tinggi dalam satuan piksel untuk penggunaan *online* atau dalam satuan inci untuk keperluan pencetakan.
- Pilih **Relative** , lalu pilih titik jangkar di diagram kanvas. Panah akan menunjuk ke sisi tempat kanvas akan ditambahkan.
- Klik **OK** .

Add some space to the document canvas.



34

**UIN Ar-Raniry**

## Referensi

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

35



**Terima Kasih**

## HADITS TENTANG KEINDAHAN

إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ

"Sesungguhnya Allah itu indah dan mencintai keindahan."  
(HR. Thabrani)





## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA


integrity, trust, compassion

Session 04




## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - ✓ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pematapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.



## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot 10%)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot 20%)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot 30% , UAS = bobot 40%)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



## Tujuan/Objectives (Session.04)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - *Drawing & Transformation*
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang *drawing* dan *transformation* pada photoshop.
  - Mahasiswa mengetahui, memahami, serta dapat menjelaskan tentang *primitive drawing*, obyek grafik 2D, *transformasi* 2D, obyek grafik 3D, transformasi 3D, morphing.

**Muhasabah**

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ  
كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

- Qs. Al Baqarah, ayat 183
  - Wahai orang-orang yang beriman! Diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang sebelum kamu agar kamu bertakwa,

5


**Komputer Grafis**

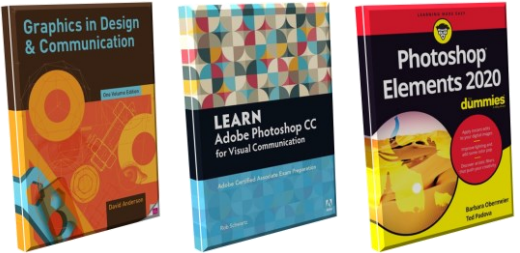


**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

*integrity, trust, compassion*

Session 04  
*Drawing & Transformation*





*Drawing & Transformation*

*Drawing*

7



*Primitive Drawing*









**Drawing (lanjutan)**

- Menggambar obyek-obyek dasar grafik yang berupa: titik, garis, *polyline*, *polygon*.
- Memberikan warna pada obyek grafik misalkan dengan *setcolor*, *fillpolygon*, *gradatepolygon*.


Polyline




FillPolygon



Polygon




GradatePolygon





9


**Drawing (lanjutan)**


- Objek 2D


  
Equilateral triangle


  
Square


  
Regular Pentagon


  
Regular Hexagon

  
Regular Heptagon

  
Regular Octagon

  
Regular Nonagon













  
Regular Decagon

  
Regular Dodecagon

10


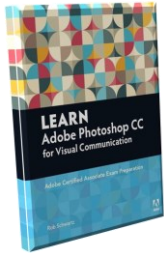
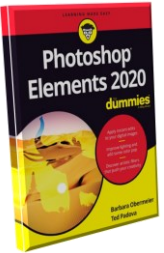
**Drawing (lanjutan)**

- Objek 3D

 sphere	 cube	 cuboid	 pyramid
 cylinder	 cone	 triangular prism	 tetrahedron
 pentagonal prism	 hexagonal prism	 octagonal prism	 octahedron

11

**Drawing & Transformation**

Transformation

12

**Uhamka**

## Transformation

- Macam-macam transformasi untuk objek 2D & 3D, seperti:
  - *Translation* (pindah)
  - *Rotation* (berputar)
  - *Scaling* (berubah ukuran).

13

**Uhamka**

## Transformation (lanjutan)

14

**Uhamka**

## Transformation (lanjutan)

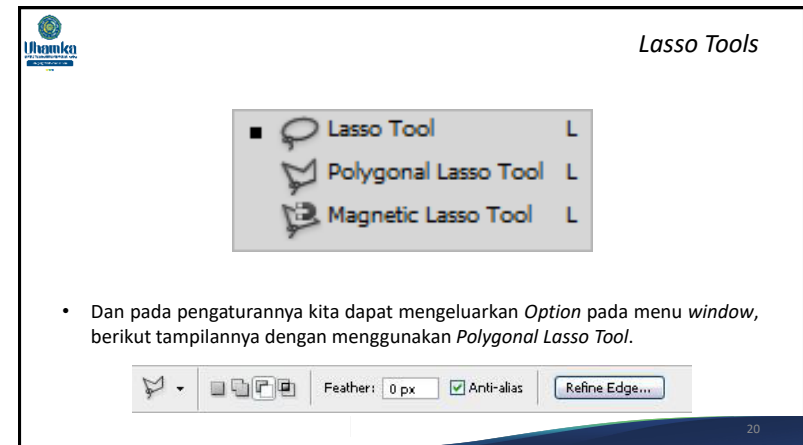
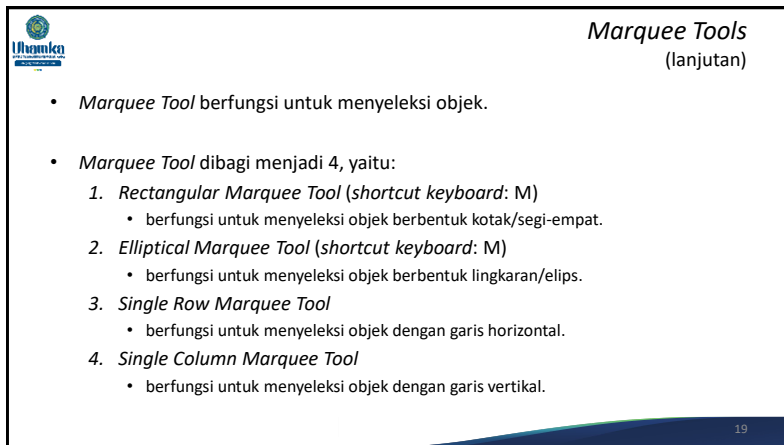
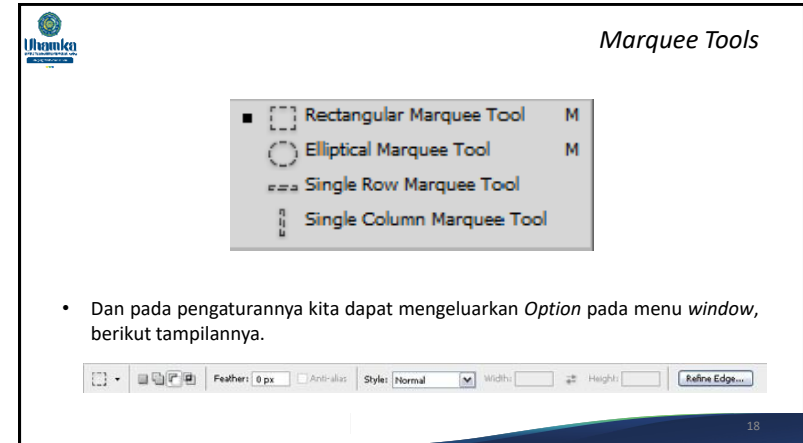
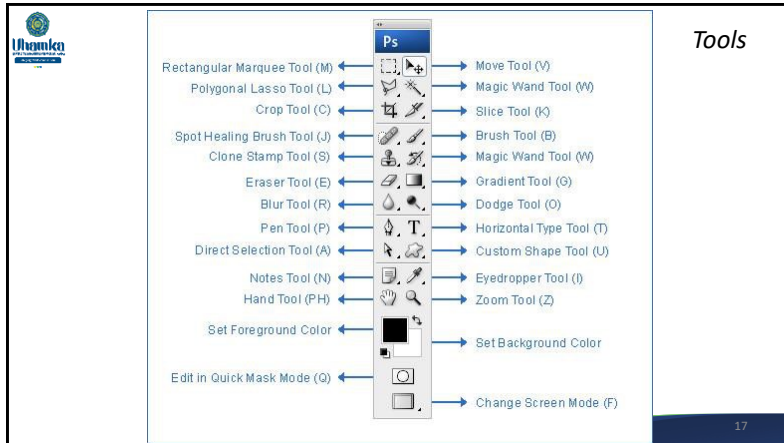
15


**Uhamka**

## Drawing, & Transformation

### Photoshop Tools

16



 **Lasso Tools**  
(lanjutan)

- *Lasso Tool* juga berfungsi untuk menyeleksi objek, tetapi dalam bentuk yang bebas.
- *Lasso Tool* dibagi menjadi 3, yaitu:
  1. *Lasso Tool* (shortcut keyboard: L)
    - berfungsi untuk menyeleksi objek dalam bentuk bebas sesuai keinginan.
  2. *Polygonal Lasso Tool* (shortcut keyboard: L)
    - berfungsi untuk menyeleksi objek dalam bentuk garis-garis bebas.
  3. *Magnetic Lasso Tool* (shortcut keyboard: L)
    - menyeleksi objek dengan garis yang otomatis menempel pada objek yang diseleksi.

21


 **Quick Selection & Magic Wand Tools**



- Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada *tool option bar*, kita dapat mengeluarkan *Option* pada menu *window*, berikut tampilannya dengan menggunakan *Magic Wand Tool*.




22

 **Quick Selection & Magic Wand Tools**  
(lanjutan)

- *Quick Selection & Magic Wand Tool* (W), Untuk menyeleksi gambar yang memiliki warna sama .
- 1. *Quick Selection Tool* (shortcut keyboard: W)
  - berfungsi untuk menyeleksi area secara bebas berdasarkan warna atau pixel.
- 2. *Magic Wand Tool* (shortcut keyboard: W)
  - berfungsi untuk menyeleksi objek berdasarkan warna yang sama.

23

 **Referensi**

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

24





Stay at HOME!

**Rumahmu  
Surgamu**

**Terima Kasih**

#dirumahaja

*"Jika kamu mendengar wabah di suatu wilayah,  
maka janganlah kalian memasukinya. Tapi  
jika terjadi wabah di tempat kamu berada,  
maka jangan tinggalkan tempat itu."*

**(HR Bukhari)**



## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA


integrity, trust, compassion

Session 05




## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - √ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pemantapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.



## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot 10%)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot 20%)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot 30% , UAS = bobot 40%)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



## Tujuan/Objectives (Session.05)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - *Start Your Design*
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang bagaimana memulai suatu desain pada komputer grafis.
  - Mahasiswa mengetahui, memahami, serta dapat menjelaskan tentang batasan-batasan pada desain grafis, kategori didalam desain grafis, dan langkah-langkah didalam proses desain grafis.

**Muhasabah**

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ هُدًى لِّلنَّاسِ وَبَيِّنَاتٍ مِّنَ الْهُدَى وَالْفُرْقَانِ فَمَن شَهِدَ مِنْكُمُ الشَّهْرَ فَلْيَصُمْهُ وَمَن كَانَ مَرِيضًا أَوْ عَلَى سَفَرٍ فَعِدَّةٌ مِّنْ أَيَّامٍ أُخَرَ يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ وَلِتُكْمِلُوا الْعِدَّةَ وَلِتُكَبِّرُوا اللَّهَ عَلَىٰ مَا هَدَيْكُم وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

- Qs. Al Baqarah, ayat 185
  - Bulan Ramadhan adalah (bulan) yang di dalamnya diturunkan Al-Qur'an, sebagai petunjuk bagi manusia dan penjelasan-penjelasan mengenai petunjuk itu dan pembeda (antara yang benar dan yang batil).
  - Karena itu, barangsiapa di antara kamu ada di bulan itu, maka berpuasalah. Dan barangsiapa sakit atau dalam perjalanan (dia tidak berpuasa), maka (wajib menggantinya), sebanyak hari yang ditinggalkannya itu, pada hari-hari yang lain. Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.
  - Hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu, agar kamu bersyukur.

5

**Komputer Grafis**



**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

integrity, trust, compassion

Session 05  
Start Your Design



**Start Your Design**

**Pendahuluan**


7

**Apa itu desain grafis ?**

- **Desain grafis** adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau di situs web yang menarik, dengan cara logis.
- **Desain grafis** adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan.
- Ketika desain selesai maka:
  - Menarik perhatian
  - Menambah nilai
  - Meningkatkan minat audiens
  - Menciptakan kesatuan yang utuh.
  - Sempel
  - Ter-organisir
  - Memberikan penekanan selektif

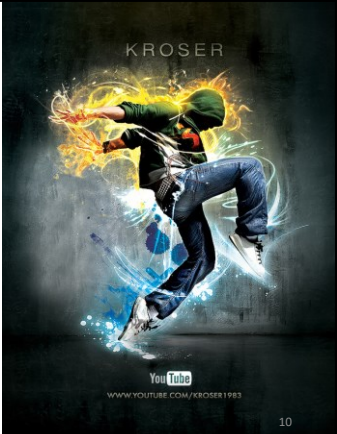
8

Powered  
by  
Text



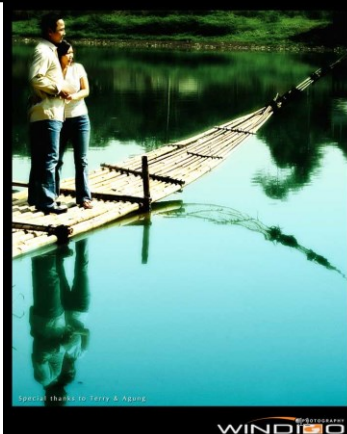
9

Powered  
by  
Software



10

Powered  
by  
Photo



11

Bagaimana memulai belajar Desain Grafis ?

- Memahami batasan-batasan pada desain grafis.
- Mulai berkenalan dengan *software* dan aplikasi desain grafis.
- Pengalaman adalah guru yang paling berharga, oleh karena itu mulailah berkreasi !

12



**Start Your Design**

**Kategori Design Grafis**

13

### Kategori Desain Grafis

- Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori:
  - Printing (Percetakan).**
    - yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
  - Web Design**
    - desain untuk halaman web.
  - Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
  - Identifikasi (Logo), EGD (*Environmental Graphic Design*)
    - merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
  - Desain Produk, Pemaketan, dan sejenisnya.

14

### Aplikasi Pengolah Tata Letak (*Layout*)

- Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, *pamflet*, *booklet*, poster, dan lain yang sejenis.
- Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop).
- Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:
  - Adobe FrameMaker
  - Adobe In Design
  - Adobe PageMaker
  - Corel Ventura
  - Microsoft Publisher
  - Quark Xpress
  - Scribus (*Open Source*)

15

### Aplikasi Pengolah Vektor/Garis

- Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai *Illustrator Program*.
- Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung.
- Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah:
  - Adobe Illustrator
  - CorelDraw
  - Beneba Canvas
  - Macromedia Freehand
  - Metacreations Expression
  - Micrografx Designer

16

**Aplikasi Pengolah *Pixel*/Gambar**

- Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (*photo retouching*).
- Semu objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/*pixel* yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto.
- Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan *pixel* yang memiliki kerapatan dan warna tertentu.
- Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan *pixel*.
- Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah *pixel*/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk *pixel*/titik. Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah:
 

- Adobe Photoshop	- Corel Photo Paint	- Microsoft Photo Editor
- Macromedia Xres	- Metacreations Painter	- QFX
- Metacreations Live Picture	- Micrografx Picture Publisher	- Wright Image

17

**Aplikasi Pengolah Film/Video**

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

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

18

**Aplikasi Pengolah Multimedia**

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

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

19

**Start Your Design**  
Langkah-Langkah



20





## Langkah-langkah dalam Proses Desain Grafis

1. Menganalisis audiens.
2. Menentukan tujuan dan pesan Anda.
3. Memutuskan dimana dan bagaimana desain Anda akan muncul (apakah ia akan menjadi publikasi cetak, presentasi, atau situs *web*).
4. Menetapkan tujuan.
5. Mengatur teks dan gambar.
6. Pilih format yang sesuai dan tata letak (usahakan ada desain alternatif).

21



## Langkah-langkah dalam Proses Desain Grafis (lanjutan)

7. Pilih sesuai *typefaces*, jenis ukuran, jenis gaya, dan spasi.
8. Menambah dan memanipulasi grafik/gambar.
9. Mengatur teks dan gambar.
10. Proses *proofing* (pemeriksaan/check).
11. Memperbaiki dan menyempurnakan.

22



*Start Your Design*

Prinsip Desain Poster

23



## Prinsip Desain Poster



24

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

Keseimbangan  
(Balanced)

Alur Baca  
(Movement)

Penekanan  
(Emphasis)

Irama  
(Rhythm)

Kesatuan  
(Unity)

25

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

**Keseimbangan (Balance)**

- Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur seni rupa.
  - Keseimbangan dalam warna
  - Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran
  - Keseimbangan dalam posisi
  - Keseimbangan dalam nilai warna dan tekstur
- Keseimbangan terbagi menjadi:
  - a) Keseimbangan Simetris / Formal.
  - b) Keseimbangan Asimetris / Non-formal

26

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

a. Keseimbangan simetris/formal

27

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

28

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

b. Keseimbangan asimetris/non-formal

The slide shows three posters. The first, 'Cinta Hati', features a woman in a white dress on the left and a man in a blue jacket on the right. The second, 'Flawless', shows a woman's face in profile on the left and a man's face on the right. The third, 'MAD MEN IN NEW YORK', depicts a man in a red and white striped shirt running on a rooftop.

29

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

**Alur Baca (Movement)**

- Alur baca yang diatur secara sistematis oleh desainer untuk mengarahkan "mata pembaca" dalam menelusuri informasi, dari satu bagian ke bagian yang lain.
- Buat alur baca yang logis.
  - Top left to bottom right
  - Setting tiap bagian
    - Sub judul (*bold*)
    - Warna yang berbeda
  - Direct reader's eye
    - arrows
    - Highlights

The diagram shows a yellow background with five numbered arrows indicating a reading path: 1. vertical down, 2. diagonal down-right, 3. vertical down, 4. diagonal up-right, 5. vertical down.

30

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

The slide shows two diagrams of a poster layout. The first diagram shows a grid of text boxes with red arrows indicating a reading path: 1. vertical down, 2. diagonal down-right, 3. vertical down, 4. diagonal up-right, 5. vertical down. The second diagram shows a similar grid with red arrows indicating a reading path: 1. horizontal right, 2. vertical down, 3. horizontal right, 4. vertical down, 5. horizontal right, 6. vertical down.

31

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

**Penekanan (Emphasis)**

- Penekanan bisa dicapai dengan membuat judul atau ilustrasi yang jauh lebih menonjol dari elemen desain lain berdasarkan urutan prioritas.
- Macam-macam *emphasis*
  - Perbandingan ukuran
  - Latar belakang yang kontras dengan tulisan atau gambar
  - Perbedaan warna yang mencolok
  - Memanfaatkan bidang kosong
  - Perbedaan jenis, ukuran, dan warna huruf

32

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

33

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

34

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

**Irama (Rhythm)**

- Irama adalah pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis.
- Pengulangan tersebut dapat membentuk urutan gerakan, pola/pattern tertentu.

35

Prinsip Desain Poster (lanjutan)

*Repetition* creates *rhythm* in design:

selfmadedesigner.com

36

**Prinsip Desain Poster (lanjutan)**

A child is not a target.

No one should live with fear.

Stop the cycle of domestic violence.

Domestic violence affects the entire family.

Dura/brand can help (189) 277-8111

Dura/brand can help (189) 277-8111

37

**Prinsip Desain Poster**

38

**Prinsip Desain Poster (lanjutan)**

**Kesatuan (Unity)**

- Beberapa bagian dalam poster harus digabung atau dipisah sedemikian rupa menjadi kelompok-kelompok informasi.
- Misalnya nama gedung tempat acara berlangsung, harus dekat dengan teks alamat.
- Macam-macam *unity*
  - Mendekatkan beberapa elemen desain
  - Dibuat bertumpuk
  - Memanfaatkan garis untuk pemisahan informasi
  - Perbedaan informasi
  - Perbedaan warna latar belakang
  - Berkesinambungan

39

**JOB FAIR**  
POLTEKPAR MEDAN  
25-26 APRIL 2019  
KAMPUS POLITEKNIK PARIWISATA MEDAN  
JL. BUNAH SAKIT NAJI NO.12 MEDAN ESTATE

**TALK SHOW**  
25 APRIL 2019  
14.00 WIB

**START UP YOUR CAREER**


GRATIS TANPA DIPUNGUT BIAYA  
CONTACT PERSON: 0612 6370 0611 (RIZKA)

**ENERGIES FOR THE NEXT CENTURY**

**FOR SALE 1997 BMW 730i**

Price \$18,894 or best offer

40

 **Referensi**

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

41







## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA


*integrity, trust, compassion*

Session 06




## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - √ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pemantapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.




## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot **10%**)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot **20%**)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot **30%** , UAS = bobot **40%**)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



## Tujuan/Objectives (Session.06)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - Elemen-elemen *Design*
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang elemen-elemen dari desain pada komputer grafis.
  - Mahasiswa mengetahui, memahami, serta dapat menjelaskan tentang penerapan prinsip desain, dan elemen-elemen dasar dari desain.

 **Muhasabah**

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّذِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا

- Qs. Al-Isra, ayat 9
  - Sungguh, Al-Qur'an ini memberi petunjuk ke (jalan) yang paling lurus dan memberi kabar gembira kepada orang mukmin yang mengerjakan kebajikan, bahwa mereka akan mendapat pahala yang besar,

5

 **Komputer Grafis**



**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

integrity, trust, compassion


Session 06  
Elemen-elemen *Design*

 **Elemen-elemen Design**



**Menerapkan Prinsip Design**


7

 **Tips untuk menerapkan prinsip desain**

Untuk menciptakan keseimbangan:

- Ulangi bentuk tertentu secara berkala, baik secara vertikal maupun horizontal.
- Pusat elemen terdapat pada halaman.
- Menempatkan beberapa visuals kecil di satu daerah untuk menyeimbangkan satu blok besar gambar atau teks.
- Gunakan satu atau dua bentuk aneh dan membuat bentuk biasa.
- Keringanan teks potong-berat dengan terang, berwarna-warni visual.
- Meninggalkan banyak spasi besar sekitar blok teks atau foto gelap.
- Offset besar, gelap foto atau ilustrasi dengan beberapa lembar teks kecil, masing-masing dikelilingi oleh banyak spasi.


8

 **Tips untuk menerapkan prinsip desain**  
(lanjutan)

Untuk membuat *rhythm*:

- Ulangi sejumlah elemen berbentuk mirip, bahkan dengan spasi putih di antara masing-masing, untuk menciptakan sebuah ritme biasa.
- Ulangi rangkaian semakin besar elemen yang lebih besar dengan spasi putih di antara setiap ritme yang progresif.
- Alternatif gelap, huruf tebal dan ringan, tipis jenis.
- Alternatif gelap halaman (dengan banyak jenis grafik atau gelap) dengan cahaya halaman (dengan jenis lebih sedikit dan berwarna muda grafis).
- Mengulang bentuk yang sama di berbagai bidang sebuah layout.
- Ulangi elemen yang sama pada posisi yang sama pada setiap halaman yang dicetak penerbitan seperti newsletter.


9

 **Tips untuk menerapkan prinsip desain**  
(lanjutan)

Untuk membuat penekanan:

- Gunakan rangkaian merata *spaced*, persegi di samping foto yang digariskan foto dengan bentuk yang tidak biasa.
- Letakkan bagian yang penting dari teks pada sudut melengkung atau sekaligus menjaga semua jenis yang lainnya di kolom lurus.
- Gunakan huruf tebal, hitam untuk judul dan jenis *sub-heads* ringan teks dan banyak lainnya untuk semua teks.
- Tempat yang besar di sebelah gambar kecil sedikit teks.
- *Reverse* (gunakan jenis putih) yang utama dari sebuah kotak hitam atau berwarna.
- Gunakan warna yang tidak biasa atau jenis *font* yang paling penting untuk informasi.
- Letakkan daftar yang ingin Anda sorot di *sidebar* dalam kotak berbayang.

10

 **Tips untuk menerapkan prinsip desain**  
(lanjutan)

Untuk membuat suatu kesatuan desain:

- Gunakan hanya satu atau dua *type-styles* dan berbeda ukuran atau berat untuk kontras seluruh publikasi, presentasi, atau situs *web*.
- Konsisten dengan jenis *font*, ukuran, dan gaya untuk judul, *sub-heads*, keterangan, *headers*, *footers*, dll di seluruh publikasi, presentasi, atau situs *web*.
- Menggunakan palet warna yang sama di seluruh.
- Mengulang warna, bentuk, atau tekstur yang berbeda di seluruh wilayah.
- Pilih visuals yang berbagi serupa warna, tema, atau bentuk.
- Memperderetkan foto dan teks yang sama dengan *grid* baris.


11

 **Elemen-elemen Design**




**Elemen-elemen Desain**

12

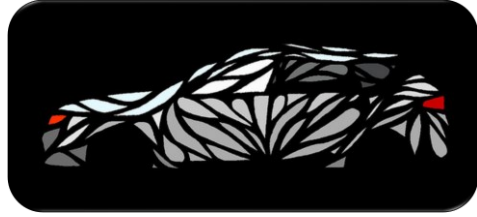
 **Elemen-elemen Desain**

- Elemen desain adalah satu hal yang terpenting dalam desain grafis.
- Hal nyata inilah yang akan mewujudkan prinsip desain.
- Layaknya sebuah tonggak yang akan menopang agar tetap kukuh.
- Elemen adalah dasar dari desain.
- Seperti halnya membangun sesuatu, kita tak bisa langsung ke atas, kita harus mulai dari dasar. Seperti itu pula dengan desain.


13

 **Elemen-elemen Desain (lanjutan)**

- Elemen-elemen desain sendiri terdiri atas 6 hal, yaitu:
  - 1) garis (*line*)
  - 2) bentuk (*shape*)
  - 3) tekstur (*texture*)
  - 4) ruang (*space*)
  - 5) ukuran (*size*)
  - 6) warna (*color*)




14

 **Elemen-elemen Desain (lanjutan)**

1) Garis (*line*).

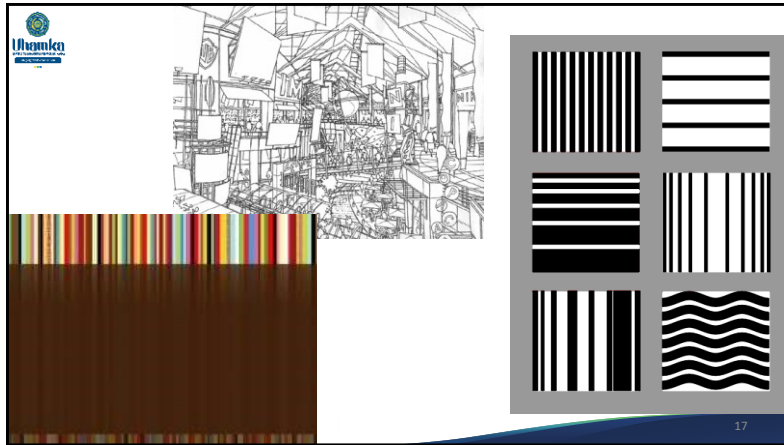
- Garis adalah sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*).
- Mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak serta memiliki karakter tertentu.
- Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.
- Berbagai jenis garis muncul di mana-mana.
- Lihatlah di sekitar Anda dan Anda akan melihat baris yang lurus, lengkung, berbelok-belok, tipis, tebal, dan titik-titik.

15

 **Elemen-elemen Desain (lanjutan)**

- Garis dapat digunakan untuk:
  - Mengatur informasi.
  - Penekanan kata.
  - Menghubungkan informasi.
  - *Outline* foto.
  - Membuat kotak atau bangun ruang.
  - Membuat bagan atau grafik.
  - Membuat pola atau ritme dengan membuat banyak baris.
  - Membuat penekanan langsung ke mata pembaca (membuat garis diagonal)
  - Mensugesti emosi.

16



17

## Elemen-elemen Desain (lanjutan)


2) Bentuk (*shape*)

- Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi.
- Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu :
  - huruf
  - simbol
  - bentuk nyata (*form*)
- Selain itu, bentuk juga dapat digunakan sebagai perantara sebuah ide.

18

## Elemen-elemen Desain (lanjutan)

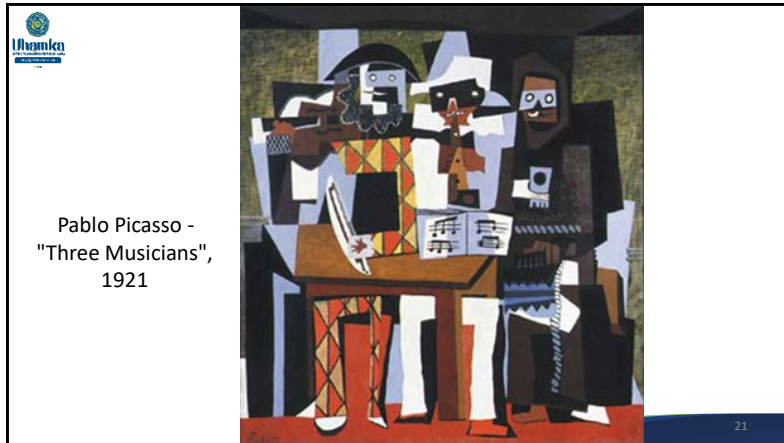
- Dengan bentuk Anda dapat:
  - Memodifikasi foto.
  - Menyimbolkan ide.
  - Membuat blok teks yang lebih menarik dengan menetapkan teks ke dalam bentuk.
  - Buat format baru.
  - Meng-*highlight* informasi.



19



20



### Elemen-elemen Desain (lanjutan)

#### 3) Tekstur (*texture*)

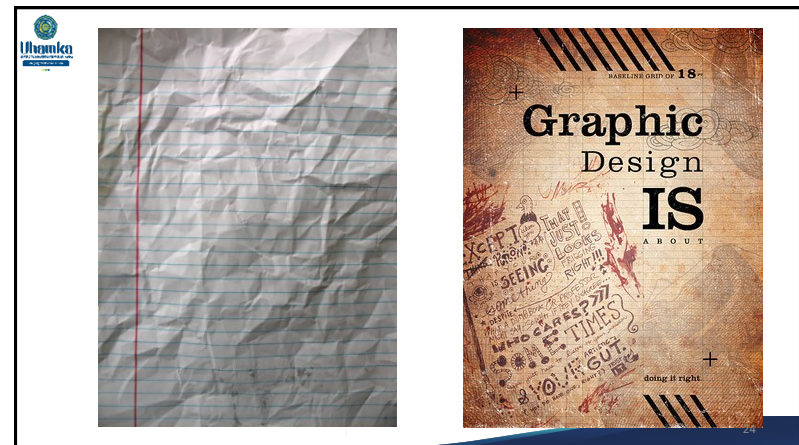
- Tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.
- Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda.
- Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan sebuah layout, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.

22

### Elemen-elemen Desain (lanjutan)

- Tekstur dapat digunakan untuk:
  - Memberikan publikasi cetak, presentasi, atau halaman *web* yang *mood* atau kepribadian.
  - Kontras untuk membuat bunga.
  - Bermain-main mata.
  - Memprovokasi emosi.
  - Membuat rasa dan memberikan kekayaan mendalam.

23







25

## Elemen-elemen Desain (lanjutan)

4) Ruang (*space*)

- Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu.
- Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout.
- Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata.
- Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu:
  - obyek (*figure*)
  - latar belakang (*background*).

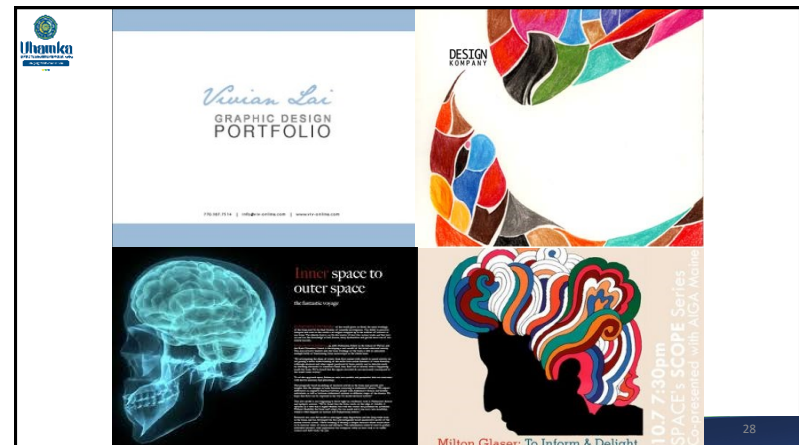
26

## Elemen-elemen Desain (lanjutan)

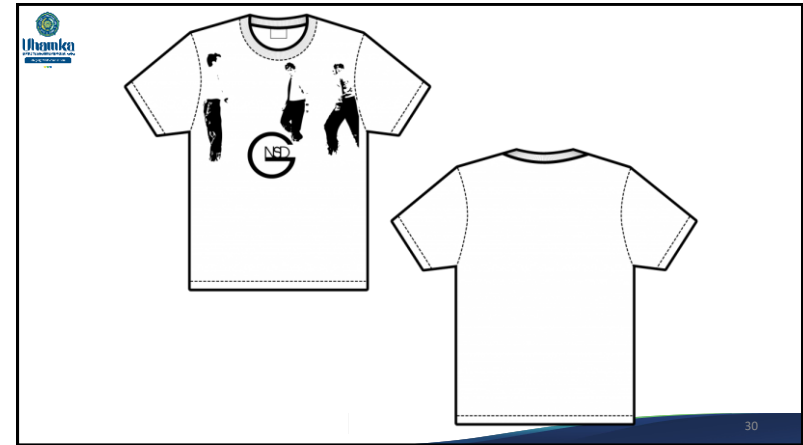
– Ruang dapat digunakan untuk:

- Memberikan mata visual istirahat.
- Membuat hubungan antara unsur-unsur.
- Sorot salah satu elemen.
- *White or negative space help frame and contain the design.*
- *It avoids visual clutter, looks "clean".*
- *It can also help to focus the viewer on something specific.*
- *Helps keep flow going.*

27



28



Elemen-elemen Desain  
(lanjutan)

5) Ukuran (*size*)

- Ukuran adalah seberapa besar atau kecil sesuatu hal.
- Perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya.
- Dengan menggunakan elemen ini kamu dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain, sehingga orang akan tahu sisi menarik atau menonjol dari desain itu dan melihatnya terlebih dahulu.

**Prinsip Desain Poster (lanjutan)**




33

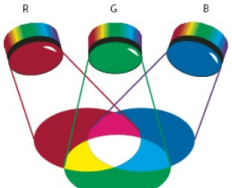
**Elemen-elemen Desain (lanjutan)**

6) Warna (*color*)

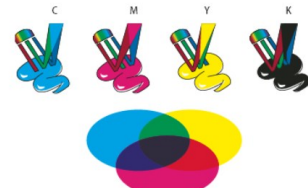
- Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik dan yang terpenting.
- Nyatanya, warna dibagi ke dalam dua section, yaitu:
  - Warna yang timbul karena sinar (*Additive color / RGB*)
    - biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya,
  - Warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (*Subtractive color / CMYK*).
    - biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.
- Dengan menggunakan warna, si desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan, atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu.

34

**Elemen-elemen Desain (lanjutan)**



Additive colors (RGB)  
R. Red G. Green B. Blue



Subtractive colors (CMYK)  
C. Cyan M. Magenta Y. Yellow K. Black

35

**Referensi**

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

36





## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA


integrity, trust, compassion

Session 08




## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - √ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pemantapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.



## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot **10%**)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot **20%**)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot **30%** , UAS = bobot **40%**)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



## Tujuan/Objectives (Session.08)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - Lingkup Profesi Desain
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang ruang lingkup profesi desain pada komputer grafis.
  - Mahasiswa mengetahui, memahami, serta dapat menjelaskan tentang definisi komunikasi, desain komunikasi visual, tujuan , dan lingkup profesi dari desain.

 **Muhasabah**

وَلَنْ تَرْضَىٰ عَنْكَ الْيَهُودُ وَلَا النَّصْرَىٰ حَتَّىٰ تَتَّبِعَ مِلَّتَهُمْ  
 قُلْ إِنَّ هُدَىٰ اللَّهِ هُوَ الْهُدَىٰ وَلَئِنِ اتَّبَعْتَ  
 أَهْوَاءَهُمْ بَعْدَ الَّذِي جَاءَكَ مِنَ الْعِلْمِ  
 مَا لَكَ مِنَ اللَّهِ مِن وَّئِيٍّ وَلَا نَصِيرٍ

- Qs. Al Baqarah, ayat 120
  - Dan orang-orang Yahudi dan Nasrani tidak akan rela kepadamu (Muhammad) sebelum engkau mengikuti agama mereka. Katakanlah, "Sesungguhnya petunjuk Allah itulah petunjuk (yang sebenarnya)."
  - Dan jika engkau mengikuti keinginan mereka setelah ilmu (kebenaran) sampai kepadamu, tidak akan ada bagimu pelindung dan penolong dari Allah.

5

 **Komputer Grafis**

  
**Uhamka**  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
*integrity, trust, compassion*


Session 08  
 Ruang Lingkup Desain

 **Lingkup Profesi Desain**



**Definisi Komunikasi**

7

 **Definisi Komunikasi**

Komunikasi: Tindakan atau proses transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dsb, dengan menggunakan simbol-simbol (kata-kata, gambar, figur, grafik, dsb). **Bernard Berelson & Gary A. Steiner.**


Komunikasi: Proses yang memungkinkan seseorang menyampaikan rangsangan (melalui bahasa verbal atau non verbal) untuk mengubah perilaku seseorang. **Carl I. Hovland**

8



**Definisi Komunikasi (lanjutan)**

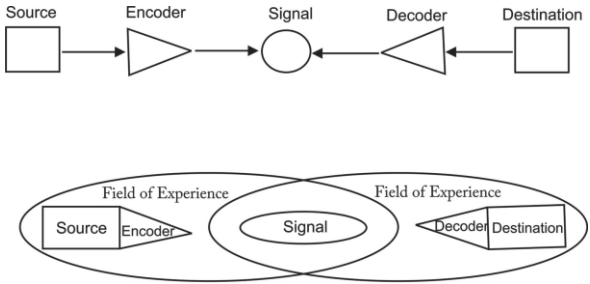
- Agar proses komunikasi berjalan, menurut Wilbur Schramm, setidaknya dibutuhkan tiga unsur, yaitu:
  - Sumber (*source*)
  - Pesan (*message*)
  - Sasaran (*destination*)



Wilbur Lang Schramm  
August 5, 1907  
Marietta, Ohio

- Menerima gelar B.A. dari Universitas Marietta, gelar M.A. dari Universitas Harvard dan gelar Ph.D. dari Universitas Iowa.
- Ketertarikannya di bidang ilmu komunikasi dipengaruhi oleh pengetahuannya di bidang psikologi dan kedekatannya dengan Kurt Lewin.

**Definisi Komunikasi (lanjutan)**



Gambar : Model Schramm

**Lingkup Profesi Desain**

**Desain Komunikasi Visual**



**Desain Komunikasi Visual**



Desain Komunikasi Visual

- Suatu disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana penyampaian pesan atau informasi melalui bahasa visual (rupa) dengan mempertimbangkan media, nilai sosial, citra, dsb.

**Desain Komunikasi Visual**  
(lanjutan)

- Seorang desainer komunikasi visual dituntut untuk dapat menemukan pemecahan yang tepat, serta pengolahan dengan imajinasi yang kreatif dan mampu mewujudkannya dalam rupa (bentuk) yang komunikatif sehingga pesan dapat disampaikan secara efektif.



13

**Lingkup Profesi Desain**  
Tujuan & Ruang Lingkup



14

**Tujuan Desain Komunikasi Visual**

- Identitas (jati diri).
  - Bentuk visual digunakan untuk menandai seseorang maupun aspirasi sebuah kelompok.
- Informasi (penerangan).
  - Sifatnya memberitahu agar audiens mendapat suatu pengertian.
- Persuasi (pembujukan).
  - Difungsikan untuk mempengaruhi audiens sehingga mengikuti saran dari pemberi pesan.

15

**Lingkup Profesi Desain Komunikasi Visual**

- Desain grafis periklanan (*advertising*)
- Desain identitas usaha (*corporate identity*)
- Desain marka lingkungan (*environmental graphics*)
- Desain grafis media penerbitan (*publishing*)
- Ilustrasi
- Fotografi
- Animasi
- Desain multimedia
- Desain permainan (*games*)

16

**Identity**

17

**Sign System**

18

**Publishing**

19

**illustration**

20

**Photography**

21

**Environmental Graphics**

22

**Game Design**

23

**Multimedia**

24



**Advertising**

The advertising section features three distinct posters. The first poster on the left shows a Wahanka pear juice bottle hanging from a branch with green pears against a light blue sky. The middle poster, titled 'Perfect Blend', depicts a person splashing milk, with the text 'Perfect Blend' at the top and '78°C' at the bottom. The third poster on the right features a red fire extinguisher on a dark red background with the slogan 'BEWARE THE HEAT' at the bottom.

25

**Promotion**

The promotion section contains two posters. The top poster is for 'Promosi Bulan Ini' (This Month Promotion) for AICE ice cream, running from April 16 to 30. It offers a 'BELI 2' (Buy 2) for Rp 20,000 and 'GRATIS 1' (Free 1) AICE ice cream. The bottom poster is for McDonald's 'Zuper Krunch' promotion, featuring a burger with a '100%' label and a price of 'Rp 20.000'. Below it is a 'Lovin' Mid Month' promotion for 'BUY 1, GET 1 FREE!' Double Cheeseburger from July 11-13.

26

**Social Campaign**


The social campaign section features two posters. The left poster is titled 'JANGAN MUDIK! NIKMAT MEMBAWA SENGARA' (Don't Mudik! Enjoy Bringing Sorrow) and shows people with luggage. It includes statistics: '700 ribu orang terancam terinfeksi' (700,000 people at risk of infection), '1 orang bisa tulari 406 orang dalam sebulan' (1 person can infect 406 people in a month), and 'Orang tua 3x lebih rentan terinfeksi' (Elderly are 3x more vulnerable to infection). The right poster is titled 'STAY HOME FIGHT CORONAVIRUS' and shows a family inside a house icon surrounded by coronavirus particles.

27

**Social Campaign (lanjutan)**

The social campaign continues with a poster featuring five animals: a bear, a gorilla, an orangutan, a panda, and a tiger. Each animal has the text 'Don't let this be my #LastSelfie' overlaid on its image. The poster also includes the Wahanka logo and a QR code.

28


 **Referensi**

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.


29







## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA


integrity, trust, compassion

Session 10




## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - √ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pematapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.



## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot **10%**)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot **20%**)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot **30%** , UAS = bobot **40%**)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.



## Tujuan/Objectives (Session.10)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - Desain Kemasan Produk
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang desain kemasan pada komputer grafis.
  - Mahasiswa mengetahui, memahami, serta dapat menjelaskan tentang fungsi desain kemasan, dan tips desain kemasan produk.

**Muhasabah**

وَمِنَ آيَاتِهِ اللَّيْلُ وَالنَّهَارُ وَالشَّمْسُ وَالْقَمَرُ لَا تَسْجُدُوا لِلشَّمْسِ وَلَا لِلْقَمَرِ  
وَأَسْجُدُوا لِلَّهِ الَّذِي خَلَقَهُنَّ إِن كُنتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ

- Qs. Fussilat, ayat 37
  - Dan sebagian dari tanda-tanda kebesaran-Nya ialah malam, siang, matahari dan bulan.
  - Janganlah bersujud kepada matahari dan jangan (pula) kepada bulan, tetapi bersujudlah kepada Allah yang menciptakannya, jika kamu hanya menyembah kepada-Nya.

5

**Komputer Grafis**



**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

integrity, trust, compassion

Session 10  
Desain Kemasan Produk

**Desain Kemasan Produk**


**Pendahuluan**



7

**Pendahuluan**

- Desain kemasan produk merupakan salah satu faktor penting yang dapat menguatkan *branding* bisnis dalam persaingan yang semakin ketat.
- Desain kemasan yang menarik dan berkualitas menjadi pembeda antara *brand* produk Anda dengan produk kompetitor.



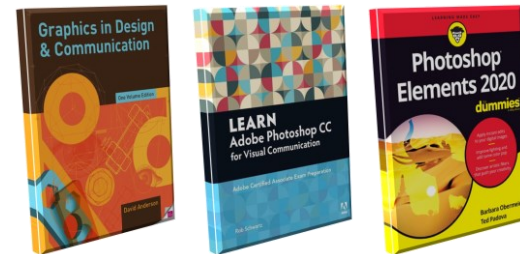
8



## Pendahuluan (lanjutan)

- Melalui desain kemasan produk, Anda dapat menyampaikan informasi mengenai identitas bisnis, misalnya seperti logo, kualitas produk, dan sebagainya.
- Hal seperti ini tentu bisa menarik perhatian pelanggan untuk jatuh cinta pada produk Anda.
- Penting untuk diketahui, sebuah kemasan produk yang menarik tak harus mahal dan juga tak harus rumit, Anda hanya perlu menjadi kreatif dan mengerti keseimbangan antara efisiensi dan efektivitas.
- Desain kemasan produk yang menarik dan unik tentu mempunyai karakter yang akan membedakan dengan produk serupa lainnya.

9



## Desain Kemasan Produk

### Fungsi Desain Kemasan Produk

10



## Fungsi Desain Kemasan Produk



- Sebuah desain yang menarik harus dapat merefleksikan nilai-nilai dari produk itu sendiri dan juga bisnis Anda.
- Bagi pelaku bisnis yang sudah berpengalaman, tentu hal ini sangat diperhatikan karena dapat membantu proses pemasaran, sehingga dapat meningkatkan penjualan.

11

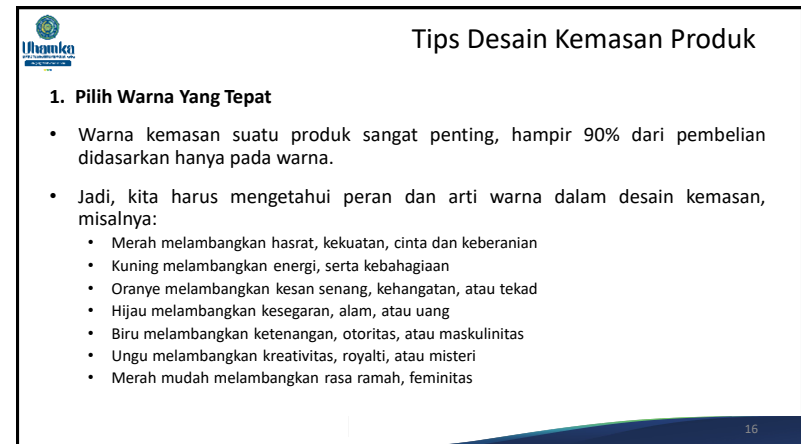


## Fungsi Desain Kemasan Produk (lanjutan)

Desain kemasan produk yang menarik, dapat berfungsi :

- Menjaga kualitas barang di dalamnya.
  - Untuk makanan maka menjadi lebih awet, pakaian menjadi tidak kusut, alat elektronik tetap aman terjamin dan bisa digunakan.
- Membantu pemasaran.
  - Karena dalam desain kemasan tersebut tercantum informasi penting seperti merk bisnis, jenis produk, label produk, *expire date*, kandungan gizi, serta alamat dan keterangan produsen.
- Meningkatkan *brand awereness* dan kualitas produk tersebut.
  - Karena makin dikenal sekaligus dipercaya oleh konsumen dan juga calon konsumen baru.

12





## Tips Desain Kemasan Produk (lanjutan)

### 2. Pilih Bentuk Kemasan yang Sesuai.

- Anda mungkin pernah memperhatikan bahwa kemasan untuk produk “maskulin” sering memiliki bentuk persegi panjang, seperti kotak, sementara banyak produk “feminim” seringkali lebih melengkung, ternyata itu bukanlah kebetulan.
- Ada pertimbangan psikologi dalam bentuk kemasan tersebut, tersembunyi di balik target pasar Anda, untuk itu Anda dapat membuat desain kemasan sesuai dengan itu.
- Meskipun desain yang menonjol itu penting, namun perlu juga diingat bagaimana produk kamu dapat bersaing di industri ritel.

17



## Tips Desain Kemasan Produk (lanjutan)

### 3. Perhatikan Kemasan Produk Lainnya

- Hal ini dapat membantu anda mendapatkan inspirasi. Karena tidak ada yang lebih baik daripada melakukan riset lapangan dan melihat-lihat desain kemasan kompetitor.
- Anda akan menyadari ada banyak sekali jenis desain kemasan di pasaran, seperti display box, pillow box, slide box, dan masih banyak yang lain.
- Pilih tipe kemasan yang sesuai dengan karakteristik produk anda. Selain itu, pilih kemasan yang harganya sesuai perhitungan budget anda.

18



## Tips Desain Kemasan Produk (lanjutan)

### 4. Buatlah Desain Yang *Memorable*

- Terkadang desain yang bagus saja tidaklah cukup. Anda harus membuat desain kemasan produk yang memorable alias mampu diingat oleh konsumen.
- Apabila produk anda sudah masuk ke pikiran konsumen, maka besar kemungkinan mereka akan mengingat produk anda saat sedang membutuhkannya.
- Untuk membuat desain kemasan produk yang memorable, anda perlu memperhatikan beberapa hal.
- Pertama, sampaikan pesan produk anda secara jelas melalui logo, gambar, tulisan, dan warna pada label kemasan.
- Informasi tersebut harus disusun supaya ringkas, jelas, dan mudah dibaca. Jika informasinya dapat menyentuh sisi emosi, maka hal itu akan lebih bagus.

19



## Tips Desain Kemasan Produk (lanjutan)

### 5. Buat Agar Mudah Dimengerti

- Calon pelanggan Anda perlu “mengerti” produk kamu dengan cepat.
- Anda hanya memiliki beberapa detik untuk membuat produk Anda dapat dipahami oleh pelanggan saat pertama kali melihatnya.
- Salah satu caranya yakni menggunakan bahasa yang sederhana, cara ini sangat penting untuk meningkatkan kemungkinan seseorang akan memahami apa yang Anda jual dan membuat mereka lebih cenderung untuk membelinya.

20



## Tips Desain Kemasan Produk (lanjutan)

### 6. Gunakan Kalimat Sederhana

- Pada desain kemasan makanan, seringkali ditemukan berbagai tulisan selain komposisi ataupun identitas barang itu sendiri.
  - Misalnya saja kalimat slogan, kata-kata persuasif, nama brand, dan lainnya.
- Meskipun ingin dibuat menarik tetapi hindari penggunaan kalimat berlebihan, alay, atau kurang penting yang mampu membuat bingung para konsumen.
- Pakailah gaya bahasa sederhana, mudah diingat tetapi mampu menginterpretasikan tujuan maupun produk tersebut.
- Dengan mengetahui rahasia membuat desain *packaging* produk yang bagus maka keuntungan bisnis Anda dapat bertambah besar.

21



## Tips Desain Kemasan Produk (lanjutan)

### 7. Tambahkan Simbol, Barcode, dan Stiker Promo

- Jangan remehkan elemen-elemen lain yang bisa membantu produk anda terlihat lebih menarik. Anda bisa menambahkan simbol, *barcode*, dan stiker promo pada desain kemasan produk.
- Simbol-simbol tertentu, seperti logo halal ataupun cap '100% natural' dapat menjadi nilai tambah produk anda.
- Barcode juga demikian. Selain digunakan untuk mempermudah scanning, barcode dapat menciptakan kesan trusted pada produk.
- Begitu pula dengan stiker promo. Apabila anda punya program promo, jangan ragu untuk mencantumkannya pada desain kemasan.

22



## Tips Desain Kemasan Produk (lanjutan)



**Gambar 4.** Gambar mock up yang digunakan sebagai contoh kemasan burger ( Sumber: Freepik.com)

23



## Referensi

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

24




Terima Kasih

فَإِذَا رَأَيْتُمْ ذَلِكَ


فَادْعُوا اللَّهَ وَكَبِّرُوا وَصَلُّوا وَتَصَدَّقُوا

Jika kalian melihat peristiwa gerhana,  
perbanyak **berdo'a** kepada Allah,  
perbanyak **takbir**, kerjakan **shalat**,  
dan perbanyak **sedekah**.

[HR. Bukhari & Muslim]



## Komputer Grafis




# Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

integrity, trust, compassion

● ● ●


Session 12



## PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

- VISI.
  - √ Program studi Ilmu Komunikasi utama yang unggul di tingkat nasional pada 2022 dalam menghasilkan sarjana ilmu komunikasi yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial serta berjiwa entrepreneur yang islami.
- MISI.
  1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan sarjana yang unggul dan kompetitif.
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian Ilmu komunikasi dengan memanfaatkan aplikasi teknologi informasi.
  3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pemantapan dan pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa, humas, periklanan, penyiaran, dan manajemen komunikasi.
  4. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan Kemuhimmadiyah dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, menuju keluhuran akhlak.


2



## Sistem Penilaian

- SKS : 2
  - Teori 2 SKS – (14 Kali Pertemuan)
- Keaktifan (bobot **10%**)
  - Terdiri dari: Aktivitas Perkuliahan (*Kehadiran, Etika, dan Sikap*).
- Project (bobot **20%**)
  - Terdiri dari: Tugas Besar / Project (*Penguasaan Keterampilan*) dengan cara observasi, mengimplementasikan dan menghasilkan Proyek Akhir, serta mempresentasikannya.
- Tes (UTS = bobot **30%** , UAS = bobot **40%**)
  - Terdiri dari: UTS dan UAS (*Penguasaan Pengetahuan*) dengan cara tes tertulis maupun tes praktikum.

3



## Tujuan/Objectives (Session.12)

- Objectives (Tujuan Instruksional Umum).
  - RPS/SAP.
  - Cara Berfikir Desain
- Indikator Kompetensi.
  - Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang cara berfikir desain.
  - Mahasiswa mengetahui, memahami, serta dapat menjelaskan tentang cara berfikir desain, dan metode berfikir desain.

4

**Muhasabah**

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَاللَّهُ عَلَى النَّاسِ حَجُّ الْبَيْتِ  
مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

- Qs. Ali Imran, ayat 97
  - Di sana terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) maqam Ibrahim.
  - Barangsiapa memasukinya (Baitullah) amanlah dia. Dan (di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, yaitu bagi orang-orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana.
  - Barangsiapa mengingkari (kewajiban) haji, maka ketahuilah bahwa Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam.

5

**Komputer Grafis**



**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

*integrity, trust, compassion*

Session 12  
Cara Berfikir Desain

**Cara Berfikir Desain**


**Pendahuluan**



7

**Pendahuluan**

- Secara umum, dalam aktivitas kehidupan manusia dikenal tiga kategori cara berpikir, yaitu:

 ?

- 1) Berpikir Logis
- 2) Berpikir Intuitif
- 3) Berpikir Prosedural

8

**Pendahuluan (lanjutan)**

1) Berpikir Logis

- Pikiran yang terarah pada suatu jawaban atau kesimpulan serta penciptaan suatu konsep dengan mengacu pada data atau fakta yang rasional.

9

**Pendahuluan (lanjutan)**

2) Berpikir Intuitif

- Pikiran intuitif berorientasi pada hal-hal yang tidak logis, antara lain perasaan, selera, emosi, insting, bahkan tahayul.

10

**Pendahuluan (lanjutan)**

<i>Sensors</i>	<i>Intuitives</i>
Percaya kepada apa yang pasti dan konkret	Percaya kepada inspirasi dan <i>inference</i>
Menyukai ide baru hanya bila bisa digunakan dengan praktis	Menyukai ide baru dan konsep-konsep
Menghargai realisme dan akal sehat	Menghargai imajinasi dan inovasi
Senang menggunakan dan mengasah keterampilan yang sudah dimiliki	Senang mempelajari keterampilan baru; cepat bosan setelah menguasai sebuah keterampilan
Cenderung spesifik dan harfiah; memberikan deskripsi detail	Cenderung general dan figuratif; senang menggunakan perumpamaan dan peribahasa
Mengajukan informasi dengan cara <i>step-by-step</i>	Mengajukan informasi secara umum dan garis besar
Berorientasi pada masa kini	Berorientasi pada masa depan

11

**Pendahuluan (lanjutan)**


3) Berpikir Prosedural

- Proses menilai kembali keputusan yang telah ditetapkan, dan bilamana perlu mengambil keputusan baru.

12

Pendahuluan  
(lanjutan)

"We should be teaching students how to think. Instead, we are teaching them what to think."  
Clement and Lochhead, 1980, *Cognitive Process Instruction*.



© 2008/2011/2012  
Reproduction rights obtainable from  
www.CartoonStock.com

"Question four: You win backstage tickets to meet the latest boy band. How cool is that?"

13

Pendahuluan  
(lanjutan)

- Metodologi desain mengistilahkan tiga cara berpikir sebagai :
  - a) Metode Kotak Kaca (*Glass Boxes*)
  - b) Metode Kotak Hitam (*Black Boxes*)
  - c) Metode Pengorganisasian Diri (*Self-Organizing System*)
- Ketiga metode ini digunakan untuk melakukan telaah teoritis dalam mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan serta gagasan-gagasan menuju keputusan akhir suatu desain.

14

Cara Berfikir Desain

*Glass Box Method*



15

*Glass Box Method*

- Metode kotak kaca, atau yang lebih dikenal dengan *glass box method*.
- Adalah metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional).
  - Misalnya sentimen dan selera.
- Metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul.

16

**Glass Box Method**  
(lanjutan)

- Hasil dari sebuah pendesainan dapat dipertanggung jawabkan secara rasional.
- Desainer bekerja atas dasar informasi yang diberikan kepadanya mengikuti prosedur perencanaan tahaptahap pendesainan yang meliputi sintesa - analisa - evaluasi



Sasaran desain  
Telah ditetapkan  
Secara pasti sebelum  
Analisis dilaksanaka



Telaah desain  
Dilaksanakan  
Secara tuntas  
Sebelum solusi  
Yang diinginkan  
ditetapkan

Sebagian besar  
Evaluasi bersifat  
Deskriptif dan dilaksana  
Kan secara logis

Strategi  
Perancangan  
Ditetapkan  
Dahulu  
Sebelum  
Proses analisis  
Meliputi komponen  
Yang dapat  
dipilah

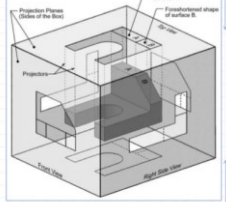
17

**Glass Box Method**  
(lanjutan)

**Glass Box Method**

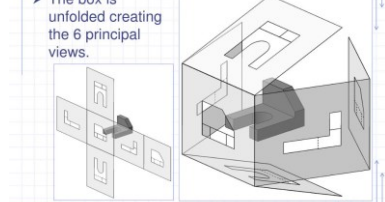
Things to notice!

- The projection planes.
- The projectors.
- How surfaces A and B are projected.



**Glass Box Method**

The box is unfolded creating the 6 principal views.



18

**Cara Berfikir Desain**  
*Black Box Method*





19

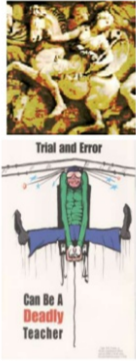
**Black Box Method**

- Metode berpikir intuitif dan disebut pula sebagai *imagining*.
- Ciri:
  - Sasaran desain tidak ditentukan secara pasti dan bisa berubah sesuai perkembangan pikiran desainer maupun tambahan masukan data.
  - Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (analogi), ditambah dengan masukan dari pengalaman diri desainer sendiri.

20



**Black Box Method**  
(lanjutan)



- Sasaran desain tidak ditentukan secara pasti dan bisa berubah sesuai perkembangan pikiran desainer maupun tambahan masukan data.
- Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (analogi), ditambah dengan masukan dari pengalaman diri desainer sendiri.
- Hasil perancangan dikendalikan oleh masukan yang diterima terdahulu, dominan berdasarkan pengalaman, ilham, wangsit, atau mimpi, atau *trial & error*

21

**Black Box Method**  
(lanjutan)

- Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (analogi), ditambah dengan masukan dari pengalaman diri desainer sendiri.
- Dalam benaknya desainer mencerna dan memanipulasi citra yang merepresentasikan struktur persoalan secara menyeluruh, kemudian dengan cara yang sering tidak dapat diduga mentransformasikan masalah yang rumit menjadi sederhana dan sekaligus menghasilkan keputusan akhir.
- Dalam metodologi desain, proses seperti ini sering disebut *leap of insight*.
- Langkah-langkah pemikiran desainer dalam proses eksplorasi kotak hitam antara lain berupa analogi, aplikasi, spekulasi dan intuisi.

22

**Cara Berfikir Desain**  
*Self-organizing Method*




23

**Self-Organizing Method**

- Memilah-milah permasalahan menjadi bagian-bagian atau komponen-komponen yang dapat ditelaah secara logis dan analitis dengan metode kotak kaca.
- Berdasar komponen-komponen yang dihasilkan oleh telaah tersebut maka keputusan akhir diambil secara intuitif menggunakan metode kotak hitam.
- Berdasar keyakinan teoritis itulah, maka lebih jauh Imam Buchori menjelaskan pendekatan kreatif konvergen dan divergen yang dinilai sangat signifikan dalam memecahkan masalah komunikasi visual.


24

 **Self-Organizing Method**  
(lanjutan)

1). Pendekatan Konvergen

- Konsep ini senantiasa mengedepankan ketrampilan sebagai panglimanya.
- Keberadaannya diramu dengan intuisi dan citarasa yang tinggi untuk mengolah bahan.
- Cara semacam ini tidak terlalu mempermasalahkan faktor eksternal selain yang ia kuasai.
- Pendekatan konvergen menisbikan masalah-masalah material dan kemungkinan bentukannya.
  - Tujuan hanya satu: mencari keunikan dan keindahan.
- Oleh kaum metodologis, ungkap Iman Buchori, cara seperti itu disebut dengan pendekatan tradisional.

25


 **Self-Organizing Method**  
(lanjutan)

2). Pendekatan divergen.

- Artinya, ia bekerja dengan merumuskan (menganalisis) seluruh permasalahan yang ada.
- Mencari sintesisnya, dan melakukan evaluasi.

• Pendekatan kreatif konvergen dan divergen merupakan gabungan proses berfikir kreatif yang menggabungkan pendekatan tradisional dengan mengedepankan ketrampilan sebagai panglimanya yang diramu pendekatan modern dengan acuan analisis, sintesis dan evaluasi sebagai ujung tombaknya.

26

 **Referensi**

- Anderson, David. (2014). *Graphics in Design & Communication*, One Volume Edition. CRC Press.
- Schwartz, Rob. (2016). *Learn Adobe Photoshop CC for Visual Communication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*, 1<sup>st</sup> edition. Adobe Press.
- Obermeier, Barbara., Padova, Ted. (2020). *Photoshop Elements 2020 For Dummies*, 1<sup>st</sup> Edition.
- adobe.com, 2021,. Photoshop Tutorials: Learn How To Use Photoshop, <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>.

27

*hati merupakan sumber dari kebaikan atau keburukan seseorang, sebagaimana sabda Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam.*

**... أَلَا وَإِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً، إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ، وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ الْجَسَدُ كُلُّهُ، أَلَا وَهِيَ الْقَلْبُ .**

*... "Ketahuilah, sesungguhnya di dalam jasad ini ada segumpal daging, apabila ia (segumpal daging) tersebut baik, baiklah seluruh jasadnya, dan apabila ia (segumpal daging) tersebut rusak (buruk), maka rusaklah (buruklah) seluruh jasadnya. Ketahuilah, segumpal daging tersebut adalah hati".*

HR al Bukhari (1/28 no. 52), Muslim (3/1219 no. 1599), dan lain-lain, dari hadits an Nu'man bin Basyir

**Terima Kasih**