

DESAIN GRAFIS

A. GRAPHICS/GRAFIK

Graphics merupakan gambar atau paparan visual yang tidak bergerak seperti foto, lukisan, dan ilustrasi.

Grafik dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Grafik Bitmap

Adalah grafis yang berbasis pada besaran dan arah. Format file bitmap misalnya BMP, GIF, JPEG.

2. Grafik Vektor

Adalah grafis yang berbasis pada jumlah titik (pixel), atau titik warna yang tergabung sehingga membentuk suatu objek, titik tersebut disebut dengan pixel. Format file vector misalnya CDR, PSD.

Software-software grafik yang sering digunakan adalah Corel Draw, Freehand, Firework, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dll.

B. DESAIN GRAFIS

Desain grafis atau deskomvisi (desain komunikasi visual) adalah cara pengoptimalan sebuah software desain yang dipadukan dengan seni grafis agar menghasilkan sebuah karya visual yang dapat digunakan untuk menyajikan sebuah informasi agar menarik perhatian umum. Kriteria dalam mendesain suatu media informasi adalah :

1. Dapat mencapai tujuan
2. Pemetaan dan tata letak visual
3. Menarik perhatian.

Elemen-elemen desain antara lain:

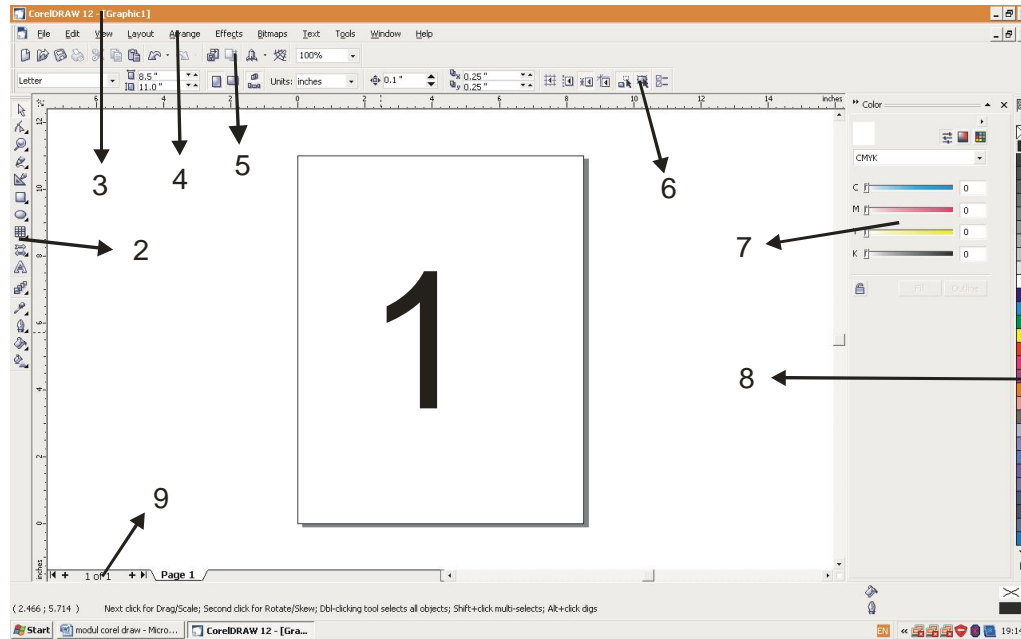
1. Garis, merupakan tanda yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain.
2. Bentuk, merupakan suatu objek yang memiliki tinggi, lebar, dan sudut tertentu.
3. Teksture, merupakan motif dari suatu tampilan yang menggambarkan dimensi suatu layout.
4. Ruang kosong (space), merupakan jarak atau daerah yang tanpa objek atau tulisan yang terletak diantara elemen desain yang lain.
5. Ukuran, merupakan seberapa besar ukuran elemen tersebut disajikan.
6. Warna, merupakan elemen yang memberikan suasana dan karakter dari desain tersebut.
7. Value, merupakan ukuran seberapa gelap dan terang, kontras dan tidaknya suatu dari elemen desain.

C. COREL DRAW

Beberapa pilihan program yang terdapat dalam Corel :

1. Graphics Utilities : kumpulan utility penunjang pemakaian corel draw
2. Productivity Tools : untuk menambah font dan menghasilkan cetakan dua sisi kertas
3. Setup and Notes : kumpulan informasi atau panduan instalasi
4. Corel Photo-Paint : sebagai aplikasi untuk mengolah data foto
5. Corel RAVE : sebagai aplikasi untuk membuat gambar animasi
6. Corel.com : untuk hubungan ke internet dari modul corel draw
7. Corel Draw : sebagai aplikasi untuk mengolah data gambar

Tampilan Corel Draw



Keterangan Gambar :

1. Workspace/lembar kerja, merupakan tempat yang digunakan untuk menggambar dan meletakkan objek.
2. Toolbox, merupakan tombol atau icon yang berisi perintah-perintah pengolahan objek.
3. Title bar, merupakan judul dari program yang digunakan dan nama file yang sedang dikerjakan.
4. Menu, merupakan perintah yang digunakan untuk mendukung operasional pembuatan desain.
5. Toolbar, icon/shortcut perintah operasional pembuatan desain.
6. Properties bar, merupakan properties dari masing-masing tool yang sedang digunakan.
7. Docker windows, merupakan jendela yang berfungsi untuk menampilkan setting menu yang sedang digunakan.
8. Color palettes, merupakan jendela warna yang digunakan untuk memberi warna.
9. Navigator, merupakan indikator halaman yang aktif.

TOOLBOX DALAM COREL DRAW

Tool	Nama Tool	Fungsi
	Pict tool	Untuk menyeleksi objek
	Shape tool	Untuk mengubah/memodifikasi bentuk objek
	Zoom tool	Untuk memperbesar/memperkecil
	Freehand	Untuk membuat garis
	Smart drawing	Untuk membuat/membentuk kurva
	Rectangle	Untuk membuat persegi/kotak
	Elips	Untuk membuat lingkaran
	Polygon	Untuk membuat objek segi x, membuat bintang
	Basic shapes	Berisi bentuk beberapa objek
	Text tool	Untuk membuat tulisan/teks
	Interactive blend tool	Memberi efek dan menggabungkan objek
	Eyedropper tool	Untuk member warna efek
	Outline tool	Untuk pengaturan garis
	Fill tool	Untuk memberi warna
	Interactive fill tool	Untuk pengaturan warna

D. ISTILAH-ISTILAH YANG SERING DIGUNAKAN

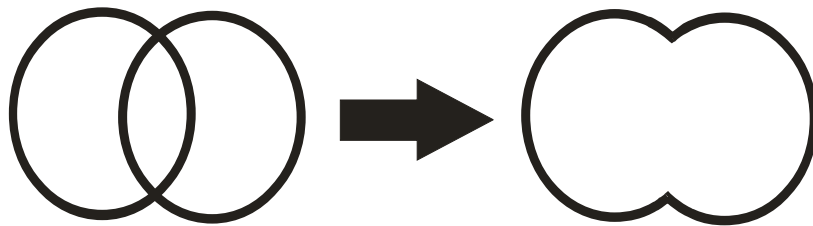
1. Import : membuka/mengambil file gambar.
2. Export : mengkonversi ke bentuk ekstensi file lain (file gambar).
3. Properties : menampilkan properties objek.
4. Crop : memotong objek
5. Order : mengatur posisi objek.
6. Group : menggabungkan objek.
7. Ungroup : menguraikan/memisah objek
8. Combine : mengkombinasikan objek
9. Break Apart : memecah objek
10. Lock object : mengunci objek
11. Shaping : merubah bentuk objek
12. Adjust : mengatur komposisi warna
13. Transform : mengatur perubahan warna
14. Artistic media : member objek dengan garis seni
15. Blend : menggabungkan 2 objek
16. Contour : member kontur warna
17. Power clip : memasukkan gambar ke dalam objek
18. Fit text to path : menggabungkan teks ke dalam objek

E. TEKNIK DASAR PENGOLAHAN OBJEK

1. Teknik Weld

Merupakan teknik penggabungan objek.

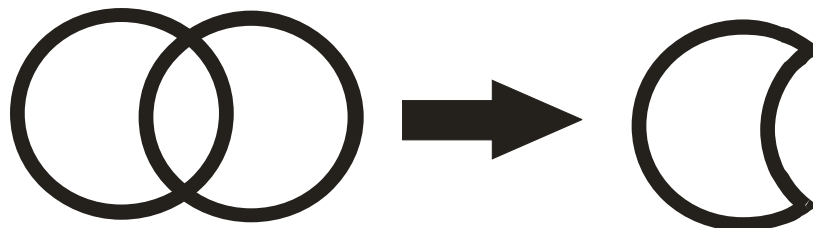
Contoh :



2. Teknik Trim

Merupakan teknik pemecahan objek.

Contoh :



F. DESAIN CETAK

Desain cetak sangat erat kaitannya ketika kita ingin menghasilkan suatu produk desain logo. Contoh desain cetak seperti pamphlet, liflet, brosur, undangan, company profile, dll.

Langkah-langkah/urutan dalam membuat desain cetak adalah sebagai berikut :

1. Menentukan lembar kerja
2. Menentukan tema suatu acara
3. Mendesain layout halaman
4. Membuat konten dari acara tersebut
5. Penyelesaian/finishing
6. Mencetak dan mengexport