



**DASAR DESAIN  
GRAFIS  
(C2) KELAS X**

**Penulis :  
Endik Kuswanto, S.Kom, MT**

**PT. KUANTUM BUKU SEJAHTERA**

# DASAR DESAIN GRAFIS

## SMK/MAK Kelas X

Penulis	: Endik Kuswanto, S.Kom, MT
Editor	: Tim Quantum Book
Perancang sampul	: Tim Quantum Book
Perancang letak isi	: Tim Quantum Book
Penata letak	: Tim Quantum Book
Ilustrator	: Tim Quantum Book
Tahun terbit	: 2019
ISBN	: 978-623-7216-74-2
Alamat	: Jl. Pondok Blimbing Indah Selatan X N6 No 5 Malang - Jawa Timur

Tata letak buku ini menggunakan program Adobe InDesign CS3, Adobe Illustrator CS3, dan Adobe Photoshop CS3.

Font isi menggunakan Myriad Pro (10 pt)

B5 (17,6 × 25) cm

xii + 240 halaman

© Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Dilarang menyebarluaskan dalam bentuk apapun  
tanpa izin tertulis

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Pasal 72 Ketentuan Pidana Sanksi Pelanggaran.

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

## Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan anugerah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan buku pembelajaran untuk SMK/MAK Ini.

Buku ini ditulis sebagai salah satu sumber belajar siswa SMK/MAK kelas X untuk mempelajari dan memperdalam materi Dasar Desain Grafis. Selain itu, buku ini ditulis secara umum dalam rangka ikut serta mencerdaskan bangsa Indonesia di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

Setiap bab dalam buku ini dilengkapi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Kata Kunci, Tujuan Pembelajaran, Peta Konsep, Aktivitas Siswa, Tugas Siswa, Info, Rangkuman, Uji Kompetensi, dan Tugas Proyek. Pembahasan materi disajikan dengan bahasa yang lugas dan mudah kita pahami, dari pembahasan secara umum ke pembahasan secara khusus.

Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat menjadi teman sekaligus menjadi bacaan yang menyenangkan bagi Anda untuk mempelajari lebih dalam tentang Dasar Desain Grafis dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk diri sendiri dan lingkungan.

Akhirnya, semoga buku pelajaran Dasar Desain Grafis SMK/MAK Kelas X ini bermanfaat bagi siswa dan seluruh pembaca dalam memperoleh pengetahuan.

Selamat belajar, semoga sukses.

Penulis

# Daftar Isi

<b>Bab 1</b>	<b>Menempatkan Unsur Tata Letak Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap Terang, Tekstur, dan Ruang .....</b>	<b>1</b>
	A. Unsur-Unsur Tata letak .....	3
	B. Undur Penunjang Desain Grafis .....	14
	Uji Kompetensi .....	15
<b>Bab 2</b>	<b>Menempatkan Berbagai Fungsi dan Unsur Warna .....</b>	<b>21</b>
	A. Unsur Warna .....	23
	B. Kombinasi Warna .....	30
	C. Model Warna .....	34
	D. Gamut Warna .....	35
	Uji Kompetensi .....	35
<b>Bab 3</b>	<b>Menerapkan Hasil Prinsip-Prinsip Tata Letak atau Layout .....</b>	<b>39</b>
	A. Pengertian dan Unsur Tata Letak (Layout) .....	41
	B. Prinsip Komposisi dan Tata Letak (Layout) .....	41
	Uji Kompetensi .....	52
<b>Bab 4</b>	<b>Menempatkan Berbagai Format Gambar .....</b>	<b>57</b>
	A. Konsep Format Gambar .....	59
	B. Format Gambar Berbasis Bitmap .....	59
	C. Format Gambar Berbasis Vektor .....	63
	D. Format File Multimedia .....	66
	Uji Kompetensi .....	69
<b>Bab 5</b>	<b>Melakukan Proses Scanning Gambar/ Ilustrasi/Teks dengan Scanner .....</b>	<b>75</b>
	A. Pengetahuan tentang Scanner .....	77
	B. Langkah-Langkah Scanning Dokumen .....	84
	Uji Kompetensi .....	91
<b>Bab 6</b>	<b>Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vector .....</b>	<b>97</b>
	A. Konsep Perangkat Lunak Grafis Berbasis Vektor .....	99
	B. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Berbasis Vektor .....	99
	C. Pengenalan Tool Perangkat Lunak Berbasis Vektor .....	103
	D. Pembuatan Logo dan Objek Sederhana dengan Tool-Tool CorelDraw (Menggunakan STEM) .....	112
	Uji Kompetensi .....	118
<b>Bab 7</b>	<b>Memanipulasi Gambar Vektor dengan Fitur Efek .....</b>	<b>125</b>
	A. Cara Manipulasi Gambar Vektor dengan Fitur Efek .....	127
	B. Menyimpan Hasil Desain .....	137
	Uji Kompetensi .....	138

<b>Bab 8</b>	<b>Membuat Desain Berbasis Gambar Vektor .....</b>	<b>143</b>
	A. Produk-Produk Desain Grafis .....	145
	B. Desain Poster .....	150
	C. Langkah Membuat Desain CD/DVD Label .....	153
	Uji Kompetensi .....	157
<b>Bab 9</b>	<b>Membuat Desain Berbasis Gambar Bitmap .....</b>	<b>161</b>
	A. Konsep Perangkat Lunak Berbasis Bitmap .....	163
	B. Pengenalan Perangkat Lunak Berbasis Bitmap .....	163
	C. Manipulasi Gambar Berbasis Bitmap (Membuat Gambar Siluet Dengan Photoshop) .....	177
	D. Menyimpan Manipulasi Gambar Berbasis Bitmap .....	181
	Uji Kompetensi .....	182
<b>Bab 10</b>	<b>Memanipulasi Gambar Raster/Bitmap dengan Menggunakan Fitur Efek ...</b>	<b>185</b>
	A. Konsep Fitur Efek pada Gambar Bitmap .....	187
	B. Pengenalan Tool Efek Pada Adobe Photosop .....	187
	C. Jenis-Jenis Efek pada Teks .....	199
	Uji Kompetensi .....	209
<b>Bab 11</b>	<b>Membuat Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster) .....</b>	<b>219</b>
	A. Konsep Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster) .....	221
	B. Retouching Gambar Bitmap .....	221
	C. Membuat Desain Foto Kolase .....	228
	Uji Kompetensi .....	234

# Daftar Gambar

<b>Bab 1 Menempatkan Unsur Tata Letak Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap Terang, Tekstur, dan Ruang .....</b>	<b>1</b>
Gambar 1.1 Peralatan dan kelengkapan gambar teknik.....	1
Gambar 1.2 Tampilan outline Pen .....	4
Gambar 1.3 Bidang Tipografi .....	5
Gambar 1. 4 Bentuk figuratif .....	5
Gambar 1.5 Bentuk Abstraktif.....	6
Gambar 1. 6 Karya Abstrak.....	6
Gambar 1. 7 Tampilan shape tool .....	6
Gambar 1.8 Ilustrasi .....	7
Gambar 1.9 Hand Drawing .....	8
Gambar 1.10 Fotografi.....	8
Gambar 1.11 Tipografi Roman.....	9
Gambar 1.12 Tipografi Egyptian .....	10
Gambar 1. 13 Tipografi Sans Serif.....	10
Gambar 1.14 Tipografi Egyptian .....	10
Gambar 1.15 Tipografi Miscellaneous .....	11
Gambar 1. 16 Tampilan menu teks tool.....	11
Gambar 1. 17 Tampilan huruf pada Corel draw .....	11
Gambar 1.18 Gelap Terang.....	12
Gambar 1.19 Pengaturan gelap terang.....	12
Gambar 1.22 Tekstur.....	13
Gambar 1.20 Kotak dialog image Adjustment Lab .....	13
Gambar 1.21 Kotak dialog pengaturan brightness/contrast.....	13
Gambar 1. 23 Ruang (Space) .....	14
<b>Bab 2 Menempatkan Berbagai Fungsi dan Unsur Warna .....</b>	<b>21</b>
Gambar 2.1 ???.....	21
Gambar 2.2 Konsep warna.....	23
Gambar 2. 3 Lingkaran warna.....	24
Gambar 2. 4 Spektrum warna .....	25
Gambar 2.5 Tampilan Hue/Saturation .....	26
Gambar 2. 6 Jenis-jenis warna .....	27
Gambar 2. 7 Warna primer .....	27
Gambar 2. 8 Warna Sekunder.....	28
Gambar 2. 9 Warna gradasi sekunder .....	28
Gambar 2.10 Warna Tersier .....	29
Gambar 2. 11 Warna Netral .....	30
Gambar 2.12 Warna panas pada waktu sunrise .....	30
Gambar 2. 13 Warna panas pada interior rumah .....	31
Gambar 2. 14 Warna dingin pada interior rumah .....	31
Gambar 2.15 Warna komplementer .....	32

Gambar 2. 16 Warna split komplementer.....	32
Gambar 2. 17 Warna Triad komplementer .....	33
Gambar 2. 18 Warna tetrad komplementer .....	33
Gambar 2. 19 Warna RGB.....	34
Gambar 2. 20 Warna CMYK .....	34
Gambar 2.21 Gamut Warna .....	35
<b>Bab 3 Menerapkan Hasil Prinsip-Prinsip Tata Letak atau Layout.....</b>	<b>39</b>
Gambar 3.1 ????.....	39
Gambar 3. 2 Symetri layout .....	41
Gambar 3.3 Simetri layout.....	42
Gambar 3. 4 Layout Asimetri.....	42
Gambar 3.5 Radial layout.....	43
Gambar 3. 6 Harmoni dari segi bentuk .....	44
Gambar 3.7 Harmoni dari segi warna .....	44
Gambar 3. 8 Center alignment.....	45
Gambar 3. 9 Left Alignment.....	46
Gambar 3. 10 Right Alignment.....	46
Gambar 3.11 Justify Alignment.....	47
Gambar 3.12 Komposisi Sekuensi .....	48
Gambar 3.13 Komposisi Rhythm .....	49
Gambar 3. 14 Repetition.....	50
Gambar 3.15 Contrast.....	51
Gambar 3. 16 The Golden section .....	52
<b>Bab 4 Menempatkan Berbagai Format Gambar .....</b>	<b>57</b>
Gambar 4.1 ????.....	57
Gambar 4. 2 Penyimpanan gambar berbasis bitmap dengan adobe photoshop	59
Gambar 4. 3 Penyimpanan gambar berbasis vektor dengan corel draw.....	63
Gambar 4. 4 Software penyimpanan format berbasis Multimedia.....	66
<b>Bab 5 Melakukan Proses Scanning Gambar/ Ilustrasi/Teks dengan Scanner .....</b>	<b>75</b>
Gambar 5.1 ????.....	75
Gambar 5. 2 Mesin Scanner .....	77
Gambar 5. 3 Flatbed scanner .....	78
Gambar 5. 4 PSC scanner.....	79
Gambar 5. 5 Handy scanner .....	80
Gambar 5.6 Automatic Document feeder .....	81
Gambar 5.7 Drum Scanner.....	82
Gambar 5. 8 Slide scanner.....	83
Gambar 5. 9 Transparency scanner.....	83
Gambar 5.10 Install driver 1.....	84
Gambar 5. 11 Instalasi driver 2 .....	85
Gambar 5. 12 Instalasi driver 3 .....	85
Gambar 5. 13 Instalasi driver 4 .....	86

Gambar 5. 14 Installasi driver 5 .....	86
Gambar 5. 15 Pengoperasian scanner 1.....	87
Gambar 5. 16 Aplikasi canoscan toolbox.....	87
Gambar 5. 17 Format hasil scan .....	87
Gambar 5. 18 Tampilan scan mode.....	88
Gambar 5.19 Tampilan scan setting .....	88
Gambar 5. 20 Tampilan canoscan toolx .....	89
Gambar 5. 21 Pengoperasian OCR 1.....	90
Gambar 5. 22 Pengoperasian OCR 2.....	90
Gambar 5. 23 Pengoperasian OCR.....	91

**Bab 6 Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vector..... 97**

Gambar 6.1 ????	97
Gambar 6. 1 Vektor dan gambar bitmap 7 x pembesaran .....	99
Gambar 6. 2 Logo Adobe Illustrator.....	100
Gambar 6.3 Logo Macromedia FreeHand MX.....	100
Gambar 6. 4 Logo CorelDraw X5.....	101
Gambar 6. 5 Logo 3DSMax.....	101
Gambar 6. 6 Logo Maya 2014 .....	102
Gambar 6. 7 Logo AutoCad.....	102
Gambar 6. 8 Tampilan Awal corelDraw X7 .....	103
Gambar 6. 9 Tampilan page size dokumen .....	104
Gambar 6. 10 Tampilan dokumen baru coreldraw.....	104
Gambar 6. 11 Bagian-bagian coreldraw.....	105
Gambar 6. 12 Pick tool.....	106
Gambar 6. 13 Pick tool.....	106
Gambar 6. 14 Croop Tool .....	106
Gambar 6. 15 Zoom Tool.....	107
Gambar 6. 16 Freehand Tool.....	107
Gambar 6. 17 Smart Fill Tool .....	107
Gambar 6. 18 Rectangle tool.....	108
Gambar 6. 19 Ellips Tool .....	108
Gambar 6. 20 Polygon Tool .....	108
Gambar 6. 21 Parallel Dimension Tool .....	109
Gambar 6. 22 Straight-Line Connector Tool .....	109
Gambar 6. 23 Blend Tool .....	110
Gambar 6. 24 Straight-Line Connector Tool .....	110
Gambar 6. 25 Outline Tool.....	111
Gambar 6. 26 Fill Tool .....	111
Gambar 6. 27 Fill Tool .....	112
Gambar 6. 28 Membuat logo langkah 1 .....	113
Gambar 6. 29 Membuat logo langkah 2 .....	113
Gambar 6. 30 Membuat logo langkah 3 .....	114
Gambar 6. 31 Membuat logo langkah 4 .....	114
Gambar 6. 32 Membuat logo langkah 5 .....	114



Gambar 6. 33 Membuat logo langkah 6 .....	115
Gambar 6. 34 Membuat logo langkah 7 .....	115
Gambar 6. 35 Membuat logo langkah 8 .....	116
Gambar 6. 36 Membuat logo langkah 9 .....	116
Gambar 6. 37 Membuat logo langkah 10.....	116
Gambar 6. 38 Menyimpan Hasil Desain Logo .....	117
Gambar 6. 39 Kotak dialog save drawing .....	117

## **Bab 7 Memanipulasi Gambar Vektor dengan Fitur Efek..... 125**

Gambar 7.1 ?????.....	125
Gambar 7.2 Objek gambar.....	127
Gambar 7.3 Blend Tool pada Toolbox .....	127
Gambar 7.4 Efek Blend .....	128
Gambar 7.5 Objek gambar.....	128
Gambar 7.6 Countiur Tool pada Tool Box .....	128
Gambar 7.7 Efek Countour.....	128
Gambar 7.8 Objek gambar.....	129
Gambar 7.9 Objek gambar.....	129
Gambar 7. 10 Efek Distort.....	129
Gambar 7. 11 Objek gambar .....	130
Gambar 7. 12 Drop shadow .....	130
Gambar 7. 13 Tool Box pada Drop shadow .....	130
Gambar 7. 14 Objek Envelope Tool pada Tool Box .....	131
Gambar 7. 15 Efek Envelope.....	131
Gambar 7.16 Objek gambar .....	131
Gambar 7. 17 Efek Extrude.....	132
Gambar 7. 19 Efek Transparency Tool .....	132
Gambar 7. 18 Transparency tool .....	133
Gambar 7. 20 Objek gambar .....	132
Gambar 7. 21 Tampilan pengaturab standart.....	133
Gambar 7. 22 Pengaturan standard transparan.....	133
Gambar 7. 23 Lingkaran sejajar.....	134
Gambar 7. 24 Penambahan lingkaran di atas lingkaran sejajar .....	134
Gambar 7. 25 Menu lens .....	134
Gambar 7. 26 Fish eye pada menu lens .....	135
Gambar 7. 27 Tambahan efek fish eye dan fish eye dengan rate 120% .....	135
Gambar 7. 28 Menu frozen pada jendela lens .....	136
Gambar 7. 29 Lingkaran yang telah dilakukan frozen .....	136
Gambar 7.30 Efek Lens .....	136
Gambar 7. 31 File-export.....	137
Gambar 7.32 Export file.....	138
Gambar 7.33 konversi file ke JPG.....	138

## **Bab 8 Membuat Desain Berbasis Gambar Vektor ..... 143**

Gambar 8.1 ?????.....	143
-----------------------	-----

Gambar 8.2 Leaflet.....	145
Gambar 8.3 Katalog.....	146
Gambar 8. 4 Kelender meja.....	147
Gambar 8. 5 Poster.....	148
Gambar 8.6 Buletin.....	148
Gambar 8. 7 Brosur.....	149
Gambar 8. 8 Undangan.....	149
Gambar 8.9 Kartu Nama.....	150
Gambar 8.10 Pembuatan warna gradasi.....	150
Gambar 8.11 Pembuatn objek lingkaran.....	151
Gambar 8.12 Penggunaan menu freehand tool.....	151
Gambar 8.13 Penggunaan smart fill tool.....	151
Gambar 8.14 Pembuatan desain api.....	152
Gambar 8.15 Penambahan objek matahari.....	152
Gambar 8.16 Penambahan teks pesan moral.....	152
Gambar 8. 17 Desain poster akhir.....	153
Gambar 8.18 Tampilan aplikasi CorelDraw X7.....	153
Gambar 8.19 Pengaturan ukuran kertas.....	154
Gambar 8.20 Pengaturan ukuran kertas.....	154
Gambar 8.21 Pembuatan latar belakang gambar.....	155
Gambar 8.22 Peletakan gambar pada lingkaran pertama.....	155
Gambar 8.23 Peletakan gambar pada lingkaran kedua.....	156
Gambar 8.24 Desain label CD/DVD.....	156
Gambar 8. 25 Desain label CD/DVD.....	156
Gambar 8.26 Cetak label CD/DVD.....	157

## **Bab 9 Membuat Desain Berbasis Gambar Bitmap..... 161**

Gambar 9.1 ???.....	161
Gambar 9.2 Zooming gambar raster sehingga terlihat titik warna atau pixel.....	163
Gambar 9. 3 Palet Navigator.....	173
Gambar 9.4 Palet Histogram.....	174
Gambar 9.5 Palet Info.....	174
Gambar 9.6 Palet Color.....	174
Gambar 9.7 Palet Swatches.....	175
Gambar 9.8 Palet Style.....	175
Gambar 9. 9 Palet Layer.....	175
Gambar 9. 10 Palet Channel.....	176
Gambar 9. 11 Palet Path.....	176
Gambar 9. 12 Palet History.....	176
Gambar 9. 13 Palet Action.....	177
Gambar 9. 14Contoh layer.....	177
Gambar 9. 15 Tampilan dokumen baru.....	178
Gambar 9.16 Contoh file gambar.....	179
Gambar 9. 16 Jendela Magic Wand Tool.....	179
Gambar 9.18 Mengganti layer background.....	180

Gambar 9.19 Tampilan gambar yang diperbesar.....	180
Gambar 9.19 Jendela Later Style .....	180
Gambar 9.21 Gambar siluet.....	180
Gambar 9.23 Kotak dialog JPEG Options.....	181
Gambar 9.22 Tampilan gambar yang diperbesar.....	181

## **Bab 10 Memanipulasi Gambar Raster/Bitmap dengan Menggunakan Fitur Efek 185**

Gambar 10.1 ???? .....	185
Gambar 10.2 Layer Style .....	187
Gambar 10.3 Drop Shadow .....	188
Gambar 10.4 Drop Shadow .....	188
Gambar 10. 4 Menu Outer Glow .....	189
Gambar 10. 5 Outer Glowing .....	189
Gambar 10.6 Menu Pattern Overlay .....	190
Gambar 10.8 Hasil Pattern overlay.....	190
Gambar 10.9 Menu Gradien Overlay.....	191
Gambar 10.10 Hasil gradien overlay.....	192
Gambar 10.11 Menu color overlay.....	192
Gambar 10.12 Hasil color overlay.....	192
Gambar 10.13 Menu satin .....	193
Gambar 10. 13 Hasil satin .....	193
Gambar 10. 14 Menu Inner Glow.....	194
Gambar 10. 16 Hasil inner glow .....	194
Gambar 10.17 Inner Shadow.....	195
Gambar 10.18 Hasil inner shadow .....	195
Gambar 10.19 Menu Stroke .....	196
Gambar 10.20 Hasil efek stroke.....	196
Gambar 10.21 Menu Bevel & Emboss .....	197
Gambar 10.22 Hasil Bevel & Embos .....	197
Gambar 10.23 Menu Contour .....	198
Gambar 10.24 Menu Tekstur .....	198
Gambar 10.25 Menu Filter.....	198
Gambar 10.26 Hasil teks melengkung.....	200
Gambar 10.27 Menu Wrap Text .....	200
Gambar 10.28 Setting teks 3D.....	200
Gambar 10.29 Hasil Teks 3 D.....	200
Gambar 10.30 Hasil tool horizontal type .....	201
Gambar 10.31 Hasil efek soft teks .....	201
Gambar 10.32 Hasil tool harizontal type mask.....	201
Gambar 10.33 Setting teks gradasi.....	202
Gambar 10.34 Hasil teks gradasi.....	202
Gambar 10.35 Penulisan color full pada tool horizontal type mask.....	202
Gambar 10.36 Hasil Teks Warna Warni .....	202
Gambar 10.37 Penulisan stroke dengan tool horizontal type .....	203
Gambar 10. 38 Setting efek teks stroke.....	203

Gambar 10.39 Setting Teks Stroke Multi Color .....	203
Gambar 10.40 Teks stroke multi color.....	204
Gambar 10.41 Penulisan teks menyala dengan tool horizon type.....	204
Gambar 10.42 Setting teks menyala.....	204
Gambar 10.43 Teks stroke multi color.....	205
Gambar 10.44 Penulisan teks gold dengan tool horizontal type .....	205
Gambar 10.45 Setting teks emas.....	205
Gambar 10.46 Setting kurva.....	206
Gambar 10.47 Hasil teks emas.....	206
Gambar 10.48 Penulisan teks warna putih.....	206
Gambar 10.49 Setting efek wind .....	207
Gambar 10.50 Color table .....	207
Gambar 10.51 Hasil teks nyala api.....	208
Gambar 10.53 Teks dengan backraund putih .....	208
Gambar 10.53 Hasil teks dingin.....	208

## **Bab 11 Membuat Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster)..... 219**

Gambar 11.1 ???? .....	219
Gambar 11.2 Sebelum spot healing .....	221
Gambar 11.3 Menu spot healing .....	222
Gambar 11.4 Gambar sebelum dan sesudah Spot Healing brush .....	222
Gambar 11.5 Hasil akhir gambar setelah Spot Healing .....	222
Gambar 11.6 Gambar sebelum Clone Stamp.....	223
Gambar 11.7 Menu Clone Stamp .....	223
Gambar 11.8 Gambar sebelum dan setelah Clone Stamp .....	224
Gambar 11.9 Gambar sebelum Eraser Tool.....	224
Gambar 11.10 Setelah Eraser Tool.....	225
Gambar 11.11 Sebelum Blur tool.....	225
Gambar 11.12 Gambar Menu Blur Tool .....	226
Gambar 11.13 Menu Option Eraser Tool .....	226
Gambar 11.14 Gambar setelah Blur tool.....	226
Gambar 11.15 Sebelum Dogde tool.....	227
Gambar 11.16 Gambar Menu Dodge Tool.....	227
Gambar 11.17 Gambar sebelum dan setelah Dodge tool.....	228
Gambar 11.18 Gambar sebelum kolase .....	228
Gambar 11.20 Foto Kolase Tahap 2.....	229
Gambar 11. 21 Foto kolase tahap 3 .....	230
Gambar 11.22 Foto kolase tahap 4 .....	230
Gambar 11.23 Foto Kolase Tahap 5.....	231
Gambar 11. 24 Foto Kolase Tahap 6.....	231
Gambar 11.25 Foto Kolase Tahap 7.....	232
Gambar 11. 26 Foto Kolase Tahap 8.....	232
Gambar 11.27 Foto Kolase Tahap 9.....	233
Gambar 11. 28 Hasil Akhir Gambar kolase .....	233

# BAB

# 1

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

### Kompetensi Dasar

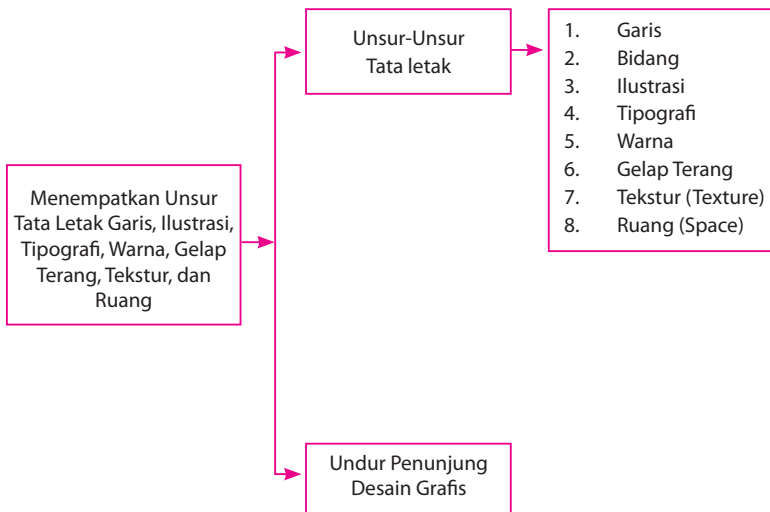
- 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang.
- 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang.

## Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, siswa diharapkan mampu:

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

## Peta Konsep



# Materi Pembelajaran

## A. Unsur-Unsur Tata letak

Sebuah karya desain yang bagus harus memenuhi beberapa kriteria dan komponen penting. Selain itu juga harus mengandung originalitas dari desain itu sendiri. Ketika menciptakan sebuah karya desain harus memperhatikan unsur-unsur desain, minimal harus sesuai dengan standar ketentuan yang ditetapkan. Salah satu komponen penting dalam desain adalah unsur tata letak. Tata letak dalam desain terdiri atas beberapa bagian yang tidak boleh terpisahkan dan mengandung arti yang sangat dalam, sebagai contoh unsur yang lain adalah unsur garis, unsur garis tebal maupun tipis sangat memengaruhi pesan yang disampaikan, garis tebal mengandung arti tegas dan jelas, sedangkan garis tipis mengandung kesan halus atau samar-samar. Berikut unsur-unsur penunjang dalam desain grafis.

### 1. Garis

Elemen pertama dan paling dasar dari desain adalah garis. Dalam menggambar, garis adalah goresan pena atau pensil tapi dalam desain grafis, ada dua titik yang saling terhubung. Garis berguna untuk membagi ruang dan mengarahkan pandangan ke lokasi tertentu. Misalnya, bagaimana caranya majalah menggunakan garis untuk memisahkan konten, judul dan panel samping. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun garis memiliki sifat ketebalan, garis tetap mempunyai sifat dimensi panjangnya, sehingga garis sering disebut sebagai unsur satu dimensi. Garis dimaknai sebagai batas limit dari bidang dan warna. Terbentuknya sebuah garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekas jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan, untuk menimbulkan goresan biasanya menggunakan pensil, pena kuas bahkan dengan gerakan tangan kosong pun bisa dimaknai sebagai garis. Bentuk garis sangat bervariasi dari garis lurus yang bersifat formal, garis lengkung yang bersifat informal atau santai, dan garis patah (zig-zag) yang terkesan kaku, garis tipis dan garis tebal, dan garis spiral yang terkesan lentur.

#### a. Fungsi Garis

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

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

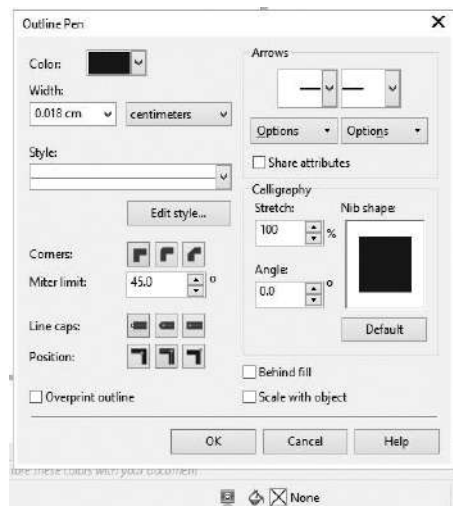
#### b. Jenis Garis dan Kesan

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

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

### c. Pembuatan Desain Garis

Pada pembuatan desain garis menggunakan software berbasis vektor yaitu dengan Corel Draw X7 dapat menggunakan Freehand tool atau dengan menekan F5. Adapun tebal atau tipis garis menggunakan Outline dengan klik tanda pen tool di pojok bawah. Adapun untuk mengatur garis menjadi lengkung, zig-zag, lancip atau lurus dengan menggunakan shape tool atau dengan menekan tombol F10.



Gambar 1.2 Tampilan outline Pen  
Sumber: Dokumen penerbitan

## 2. Bidang

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



Bidang dapat tersusun dari komposisi huruf-huruf yang dirangkai secara kreatif sehingga dapat menyampaikan pesan tertentu, desain seperti gambar berikut kelihatan unik serta dapat membawa karakter yang jelas.



Gambar 1.3 Bidang Tipografi  
Sumber: Dokumen penerbit.

Terdapat bentuk dalam seni rupa tiga dimensi. Ada tiga jenis bentuk, yaitu sebagai berikut.

**a. Bentuk Figuratif**

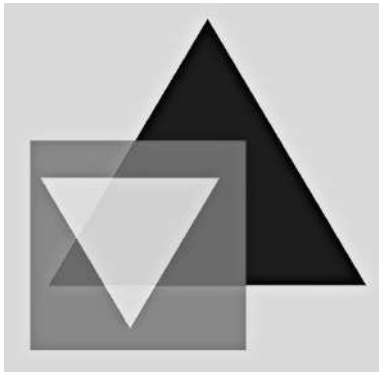
Bentuk figuratif adalah bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan dan benda. Bentuk ragam hias figuratif berupa objek manusia yang digambarkan dengan mendapatkan pengayaan bentuk.



Gambar 1.4 Bentuk figuratif  
Sumber: Dokumen penerbit.

**b. Bentuk Abstraktif**

Bentuk abstraktif adalah bentuk figuratif yang diubah sedemikian rupa sehingga beberapa bagian dari bentuk asalnya menghilang dan bentuknya berubah menjadi bentuk yang sudah digayakan. Contoh bentuk abstraktif adalah wayang kulit/golek, topeng, dekorasi batik dan sebagainya.



Gambar 1.5 Bentuk Abstraktif  
Sumber: Dokumen penerbit.

**c. Bentuk Abstrak**

Bentuk abstrak adalah bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam. Bentuk abstrak adalah bentuk geometris seperti balok, tabung, piramid, kerucut dan bola. Jika melihat bentuk karya abstrak kita belum tentu bisa mengenali bentuk dari benda atau makhluk apa yang dimaksud oleh perupa.



Gambar 1. 6 Karya Abstrak  
Sumber : <https://goo.gl/images/ufwV1W>

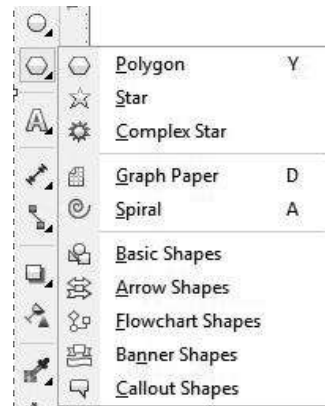
**d. Karya Abstrak**

Karya abstrak merupakan hasil eksplorasi lebih lanjut dari bentuk yang biasa kita lihat, sehingga nilai idenya lebih tinggi.

Untuk membuat bidang dengan berbagai macam bentuk menggunakan software corel draw X7 yaitu dengan cara klik pada Shape tool atau dengan menekan tombol (F6).

Adapun untuk memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat dengan menggunakan perintah-perintah seperti Weld, Intersect, dan Trim.

Sifat/karakter bidang sebagai unsur penyusunan tata letak, di antaranya sebagai berikut!



Gambar 1. 7 Tampilan shape tool  
Sumber : Dokumen pribadi

- 1) Bidang horizontal dan vertikal memberikan kesan tenang, statis, stabil, dan teratur.
- 2) Bidang bundar memberikan kesan santai kadang stabil dan kadang gerak.
- 3) Bidang segitiga memberikan kesan statis maupun dinamis.
- 4) Bidang bergelombang memberikan kesan irama kehidupan dan gerak.

### 3. Ilustrasi

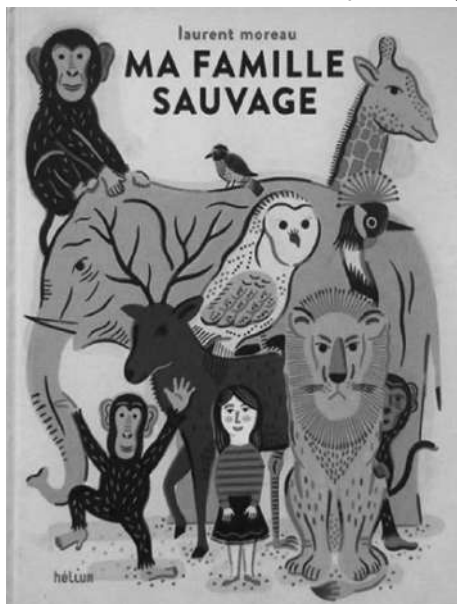
Gambar ilustrasi adalah suatu gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa cerita, berita, karangan, maupun naskah. Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

#### a. Fungsi Ilustrasi

Fungsi khusus ilustrasi, sebagai berikut.

- 1) Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- 2) Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- 3) Memberikan bayangan langkah kerja.
- 4) Mengkomunikasikan cerita.
- 5) Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- 6) Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- 7) Dapat menerangkan konsep yang disampaikan.

Seri buku anak di samping didesain oleh Laurent Moreau. Desain pada layout buku anak tersebut memiliki corak khas yang menampilkan beragam gambar ilustrasi hewan dalam aneka rupa warna yang atraktif.



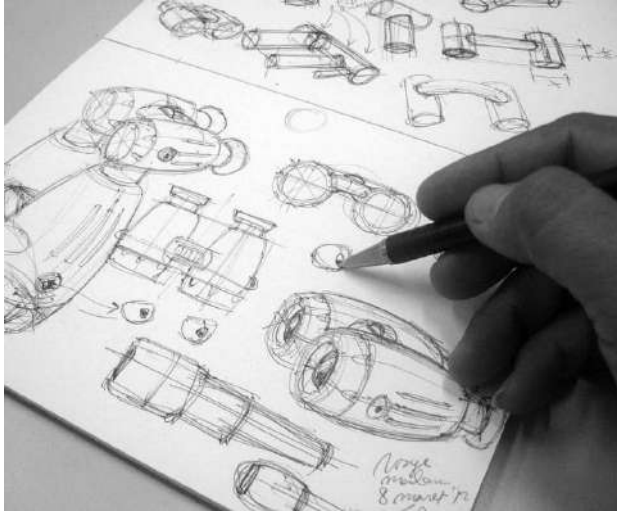
Gambar 1.8 Ilustrasi  
Sumber: Dokumen pribadi

## b. Teknik dalam Ilustrasi

Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik, yaitu sebagai berikut.

### 1) Gambar tangan (*hand drawing*)

Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat, seperti iklan, poster, baliho, dan sebagainya.



Gambar 1.9 Hand Drawing  
Sumber: Dokumen penerbit

### 2) Fotografi

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



Gambar 1.10 Fotografi  
Sumber: Dokumen penerbit

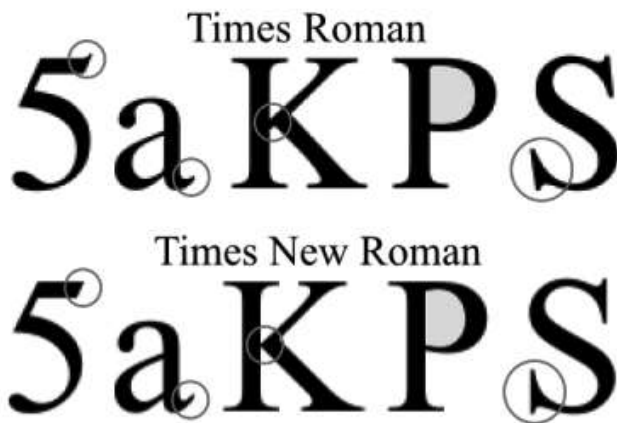
#### 4. Tipografi

Sebenarnya tipografi merupakan salah satu elemen dari dunia desain grafis yang unik. Tipografi bukan hanya sekadar elemen bacaan, tapi juga mempunyai unsur seni yang luar biasa. Tipografi dapat dikatakan sebagai bahasa yang dapat dilihat. *Typography* (tipografi) merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Seni tipografi merupakan karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Tipografi atau *typography* menurut Roy Brewer dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Pada pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada halaman cetak. Peran dari tipografi adalah untuk mengomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar, kita selalu berhubungan dengan tipografi seperti koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang biasa kita kenakan dan masih banyak lagi contoh-contoh lainnya. Perkembangan tipografi saat ini sudah mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga menggunakan komputer.

Berikut beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig.

##### a. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminim.



Gambar 1.11 Tipografi Roman  
Sumber: Dokumen penerbit

##### b. Egyptian

*Egyptian* adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil.

# EGYPTIAN SLATE

## Bold Regular Light

### 3 OpenType Pro Fonts

Gambar 1.12 Tipografi Egyptian  
Sumber: Dokumen penerbit

#### c. **Sans Serif**

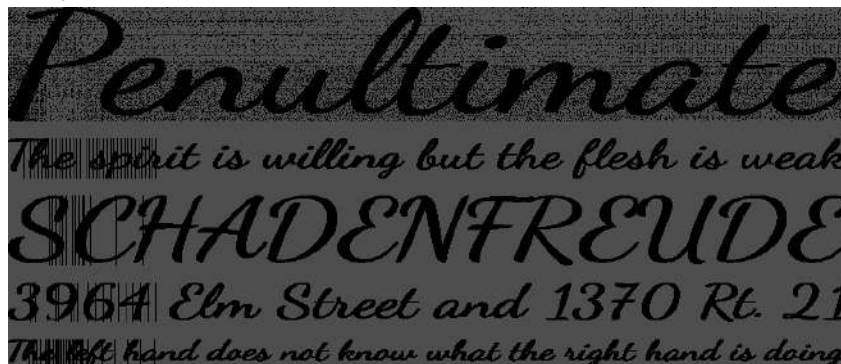
Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif. Huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer, dan efisien.

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

Gambar 1.13 Tipografi Sans Serif  
Sumber: Dokumen penerbit

#### g. **Script**

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.



Gambar 1.14 Tipografi Egyptian  
Sumber: Dokumen penerbit

#### h. **Miscellaneous**

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 1.15 Tipografi Miscellaneous  
 Sumber: Dokumen penerbit

Berikut tampilan ketika memasukan teks pada software corel draw X7 dengan menggunakan Teks tool.



Gambar 1.16 Tampilan menu teks tool  
 Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 1.17 Tampilan huruf pada Corel draw  
 Sumber : Dokumen pribadi

## 5. Warna

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

- Sorot elemen penting dan utama seperti subheads.
- Menarik mata.
- Sinyal di mana pembaca untuk melihat terlebih dahulu.
- Membuat gambar atau moods.
- Mengatur.
- Memprovokasi emosi.

## 6. Gelap Terang

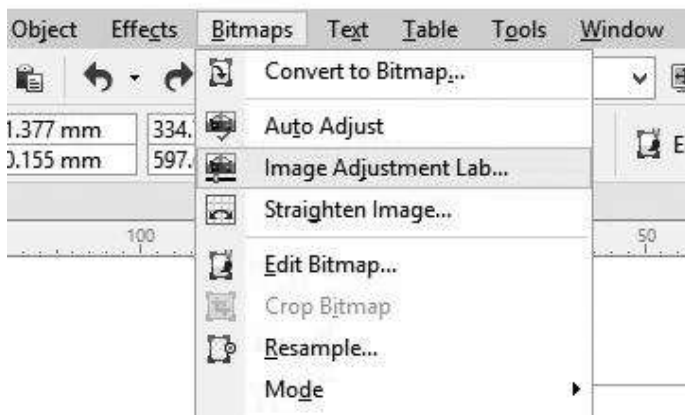
Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya.



Gambar 1.18 Gelap Terang  
Sumber: Dokumen penerbit

Pengaturan gelap terang pada desain grafis dapat diciptakan dengan pengaturan intensitas warna, dapat pula diciptakan menggunakan efek khusus. Berikut cara pengaturan gelap terang pada software corel draw dan adobe photoshop.

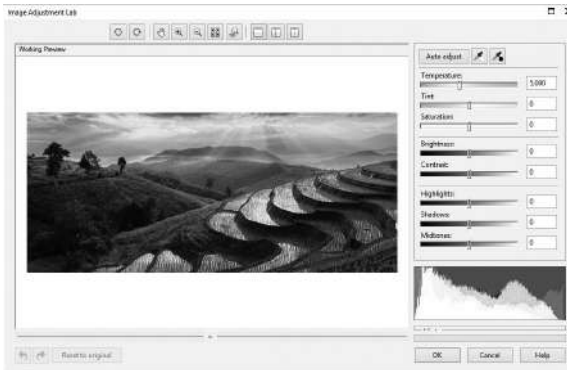
- a. Cara pengaturan gelap terang pada Corel Draw X7 ,dengan cara klik pada Menu > Bitmaps > Image Adjustment Lab.



Gambar 1.19 Pengaturan gelap terang  
Sumber: Dokumen penerbit



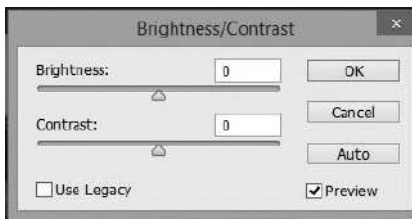
b. Kemudian muncul kotak dialog berikut.



Gambar 1.20 Kotak dialog image Adjustment Lab  
Sumber : Dokumen penerbit

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

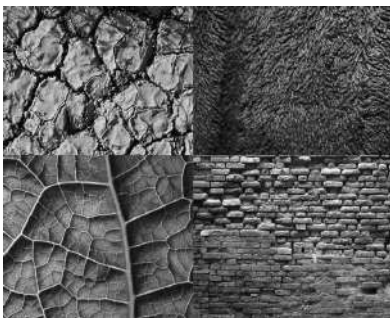
Cara pengaturan gelap terang pada Adobe Photoshop CS 6 ,dengan cara klik pada Menu Image > Adjustment > Brightness / Contrast. Pada kotak dialog pengaturan pada Brightness ,contrast geser ke kiri untuk mengurangi dan ke kanan untuk menambah intensitas terang.



Gambar 1.21 Kotak dialog pengaturan brightness/contrast  
Sumber : Dokumen penerbit

## 7. Tekstur (Texture)

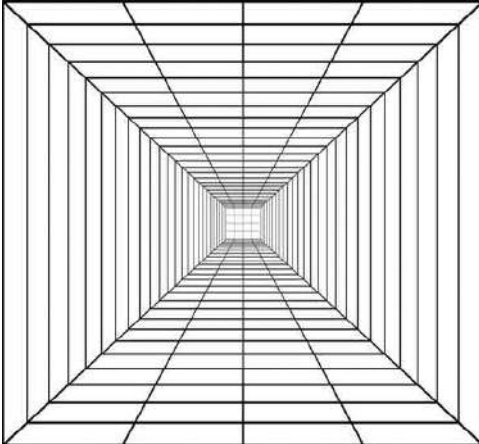
Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.



Gambar 1.22 Tekstur  
Sumber : <https://goo.gl/images/Qbfehu>

## 8. Ruang (Space)

Ruang adalah unsur yang dapat bersifat semu maupun nyata. Pada karya seni 3 dimensi kita langsung bisa merasakan sensasi ruang ketika melihat ataupun berada di dalamnya. Adapun dalam karya 2 dimensi, kita hanya bisa berkhayal tentang ruang. Seniman dapat menghasilkan kesan ruang pada lukisannya dengan cara memberikan bayangan, membuat perspektif pada objeknya, memberikan perbedaan warna terang dan gelap dan masih banyak lagi.



Gambar 1. 23 Ruang (Space)

Sumber: <https://goo.gl/images/mZFW1o>

### B. Unsur Penunjang Desain Grafis

Sebuah karya desain yang bagus harus memenuhi beberapa kriteria dan komponen penting. Selain itu, juga harus mengandung originalitas dari desain itu sendiri. Unsur-unsur penunjang dalam desain grafis yaitu unsur garis, unsur bidang, unsur tipografi, unsur ilustrasi, unsur warna, unsur gelap terang, unsur tekstur, dan unsur ruang kosong.

### A. Pilihlah jawaban yang tepat!

- Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang merupakan konsep .
  - pengertian garis
  - fungsi garis
  - jenis garis
  - makna garis
  - kombinasi garis
- Jenis huruf tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien, jenis huruf tersebut merupakan jenis huruf .... (Menggunakan HOTS)
  - Sans Serif
  - Roman
  - Comic sans
  - Arial
  - Script
- Pemilihan warna sangat penting dalam menghasilkan karya yang berkualitas karena harus mengetahui apa yang ingin dilakukan dan warna apa yang cocok sesuai tujuan. Warna yang cocok untuk menimbulkan kesan semangat, dan kerja keras adalah .... (Menggunakan HOTS)
  - hijau
  - kuning
  - merah muda
  - merah
  - biru
- Garis yang dibuat secara resmi menggunakan alat gambar dan alat ukur disebut garis
  - informal
  - horizontal
  - diagonal
  - formal
  - vertikal
- Di dalam karya seni terdapat unsur yang dapat bersifat semu maupun nyata. Unsur tersebut dalam karya seni 3 dimensi bisa dirasakan sensasi berada di dalamnya, merupakan unsur .... (Menggunakan HOTS)
  - unsur ruang
  - unsur estetika
  - unsur garis
  - 9
  - 8
- Gothic archs mempunyai makna ....
  - kepercayaan dan religius
  - lemah gemulai, dan keriang
  - lengkung bulat mengesankan kekokohan
  - stabilitas dan kekuatan atau kemegahan

- e. grace atau keanggunan
- 7. Kombinasi garis horizontal dan vertikal memberikan kesan ....
  - a. konflik, perang dan larangan
  - b. kelahiran atau generasi, dan penurus
  - c. kekokohan
  - d. adanya jarak, kejauhan, fokus, dan meledak
  - e. formal, kokoh, dan tegas
- 8. Berdasarkan cara membuatnya garis dibedakan menjadi dua, yaitu ....
  - a. garis formal dan informal
  - b. garis lengkung dan garis lingkaran
  - c. garis zig-zag dan garis lengkung
  - d. garis bergerigi dan garis berombak
  - e. garis bersengkeli dan garis lengkung
- 9. Makna garis *pyramide* adalah ....
  - a. perluasan, gerakan, mengembang dan kegembiraan
  - b. malas, dan ketenangan yang menyenangkan
  - c. stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif
  - d. pertumbuhan, spontanitas, dan idealis
  - e. lemah gemulai dan keriang
- 10. Berikut nama pengemuka tentang garis adalah ....
  - a. Leksikon Grafika
  - b. Konrad Zuse
  - c. Johann Philipp Reis
  - d. Ray Tomlinson
  - e. Edwin Land

**B. Jawablah pertanyaan berikut dengan jawaban singkat!**

1. Menciptakan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika, nilai irama dan nilai arah merupakan fungsi dari unsur ....
2. Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak merupakan jenis garis ....
3. Memberikan kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika merupakan jenis garis ....
4. keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya merupakan unsur ....
5. Tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba merupakan unsur ....

## Tugas Proyek

**Satuan Pendidikan** : SMK  
**Kelas/Semester** : X/ Semester 1  
**Mata Pelajaran** : Dasar Desain Grafis  
**Alokasi Waktu** :

### **Kompetensi Dasar:**

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

### **Materi Dasar:**

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

### **Analisis Stem:**

#### **Engineering :**

Merancang unsur yang akan dibuat (garis, bidang kotak, segitiga, lingkaran, dan tekstur).

#### **Sains :**

Memberikan kombinasi spektrum warna sehingga menjadi warna yang baru.

#### **Matematik :**

Memberikan ukuran A4 (21 cm × 29,7 cm).

#### **Teknologi :**

Menggunakan Software Corel Draw atau software berbasis vektor.

### **A. Petunjuk Praktik**

Nyalakan komputer sesuai SOP

### **B. Tugas**

Buatlah kelompok-kelompok belajar yang masing-masing kelompok terdiri dari 2–3 anggota, masing-masing kelompok mengerjakan latihan dengan komputer sesuai dengan petunjuk langkah-langkah kerja, lakukan presentasi hasil dengan kelompok lain.

### **C. Tujuan**

Merancang desain objek sederhana dengan komposisi warna primer dan sekunder.

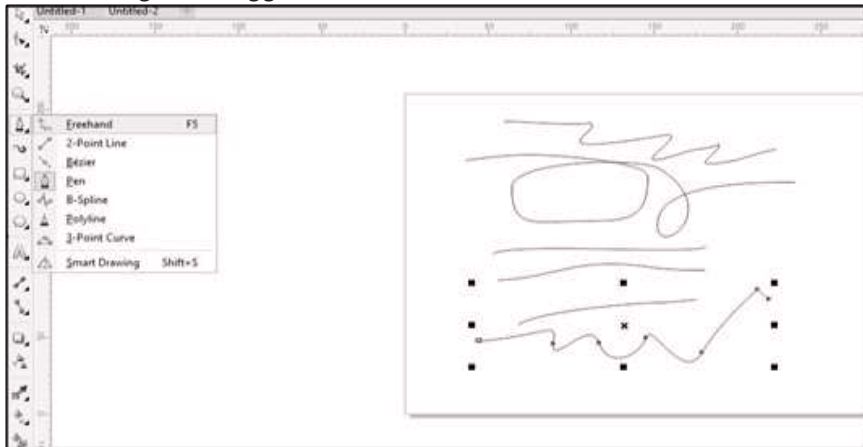
### **D. Alat dan Bahan:**

1. Komputer
2. Software Corel Draw X7
3. Drawing Pen
4. Pensil dan Penghapus
5. Kertas HVS

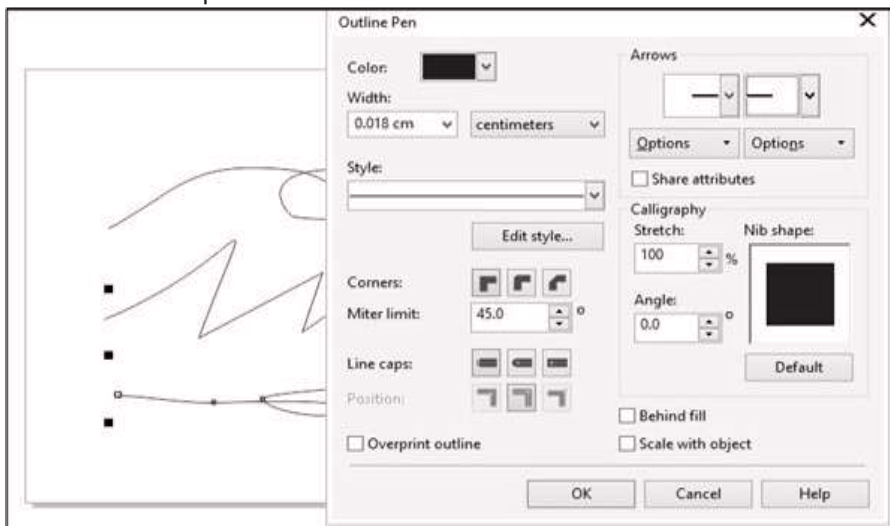
### **E. Langkah Kerja**

1. Buka Software Corel Draw atau software berbasis vektor
2. Siapkan Lembar Kertas HVS ukuran A4 (21 cm × 29,7 cm)
3. Sketsa rancangan unsur yang akan dibuat (garis, bidang kotak, segitiga, dan lingkaran dan tekstur)

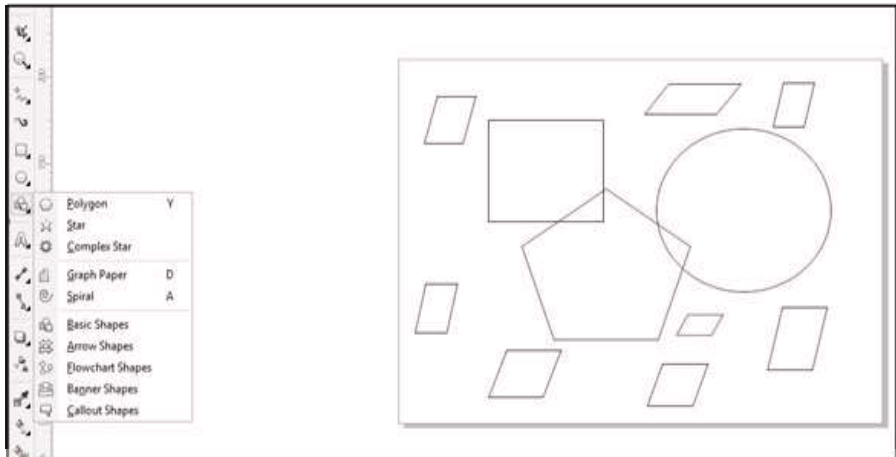
4. Beri kombinasi dengan komposisi warna yang berbeda-beda pada objek desain
5. Jalankan software grafis berbasis vektor (CorelDraw X7).
6. Buat lembar kerja baru dengan ukuran A4 (21 cm × 29,7 cm).
7. Desain sesuai sketsa unsur yang telah dibuat (garis, bidang, warna, dan tekstur).
8. Pembuatan garis menggunakan Freehand Tool.



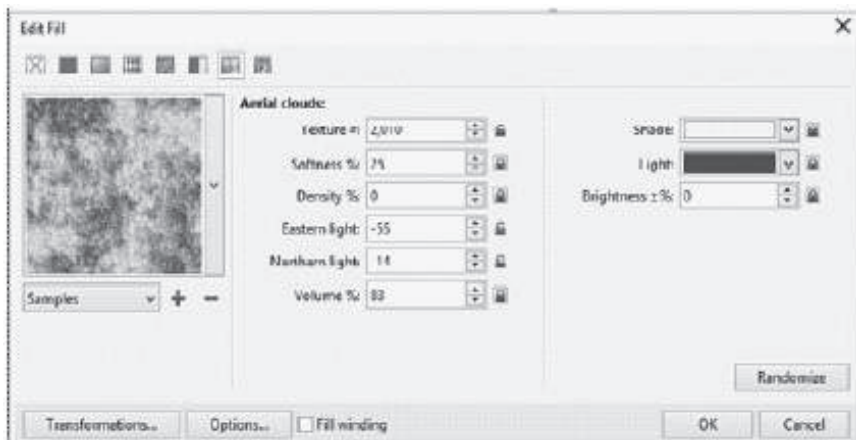
9. Mulailah membuat garis bebas, garis lurus, dan diagonal.
10. Melakukan editing garis (line)
  - a. Buka outline pen tool atau F12



- b. Atur warna, width, corners, stretch, dan angle kemudian klik OK.
- c. Bila perlu memberikan efek-efek khusus menggunakan artistic media.
- d. Selanjutnya untuk membuat bidang (*shape*) dapat menggunakan tool. Basic shape tool, rectangle tool, ellips tool, dan polygon tool.



- e. Melakukan editing objek shape:
  - 1) Untuk bidang kotak/elips caranya dengan klik kanan, convert to curve terlebih dahulu kemudian edit dengan shape tool (F10).
  - 2) Untuk objek abstrak dan garis dengan menggunakan shape tool (F10).
- f. Mengisi warna outline melalui outline pen atau tekan F12 atau bisa dengan klik kanan pada palet warna.
- g. Mengisi warna pada bidang objek dengan uniform fill (F11) atau dengan klik pada palet warna.
- h. Mengisi tekstur pada bidang bisa dilakukan dengan klik pada bidang kemudian klik texture fill atau pattern fill.



- i. Simpan hasil desain yang dibuat.
- j. Lakukan pengamatan.
- k. Mencatat laporan.
- l. Presentasikan kepada kelompok lain dan jelaskan langkah-langkah pembuatannya.