

PENGENALAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GRAFIS

A. PENGERTIAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GRAFIS



Istilah grafik atau grafis terkait dengan gambar atau tulisan. Apa sajakah yang disebut Grafik?, gambar apa saja, foto, lukisan atau bahkan tulisan dapat digolongkan sebagai grafik. Namun grafik dalam istilah yang berhubungan dengan komputer merupakan gambar digital yang bisa dimanipulasi.

Adanya kemajuan teknologi komputer didukung oleh perkembangan perangkat lunak atau software makin meningkatkan kemudahan dalam melakukan aktifitas dalam pekerjaan kita. Contoh pembuatan brosur, leaflet atau pamflet. Tahukah kita dengan Perangkat Lunak Grafis apa brosur atau pamflet dibuat? jawabannya adalah menggunakan program pengolah kata biasa ataupun menggunakan perangkat lunak aplikasi grafis.

Perangkat lunak pengolah grafis adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah berbagai macam gambar/ grafik. Kelebihan dari program ini adalah dapat menggabungkan berbagai berkas yang dihasilkan oleh perangkat lunak yang lain, misalnya dokumen dari pengolah kata, gambar buatan yang dilakukan melalui perangkat penggambar seperti paint, dan gambar dari hasil scanner.



Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Sejarah Desain Grafis

Pada tahun 1851, Henry Cole menjadi salah seorang yang paling berpengaruh dalam pendidikan desain di Inggris, ia meyakinkan pemerintah tentang pentingnya desain dalam sebuah jurnal yang berjudul *Journal of Design and Manufactures*. Dia menyelenggarakan *The Great Exhibition* sebagai perayaan atas munculnya teknologi industri modern dan desain bergaya Victoria.

Dari tahun 1891 sampai 1896, Percetakan William Morris Kelmscott mempublikasikan buku karya desain grafis yang dibuat oleh gerakan Arts and Crafts, dan membuat buku dengan desain yang lebih bagus dan elegan untuk dijual kepada orang-orang kaya. Morris membuktikan adanya potensi pasar untuk produk-produk desain grafis. Morris juga memelopori pemisahan desain grafis dari seni rupa. Karya-karya Morris dan karya dari pergerakan Private Press secara langsung mempengaruhi Art Nouveau, dan secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan desain grafis pada awal abad ke 20.

Kata Desain Grafis pertama kali digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Design* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku Amerika.

Raffes Graphic Design, yang diterbitkan pada tahun 1927, dianggap sebagai buku pertama yang menggunakan istilah Desain Grafis pada judulnya

The signage in the London Underground adalah contoh desain klasik pada abad modern yang menggunakan jenis huruf yang dirancang oleh Edward Johnston pada tahun 1916.

Pada tahun 1920, Aliran konstruktivisme di Uni Soviet melihat seni yang berorientasi individu tidak ada gunanya bagi Rusia dan membuat sesuatu yang dapat diterapkan di dunia nyata. Mereka mendesain bangunan, perangkat teater, poster, kain, pakaian, perabot, logo, menu, dll.

Jan Tschichold merumuskan prinsip-prinsip dasar tipografi modern pada tahun 1928 dalam bukunya yang berjudul *New Typography*. Tschichold, Bauhaus, Herbert Bayer and Laszlo Moholy-Nagy, and El Lissitzky adalah tipografer yang berpengaruh besar dalam ilmu desain grafis yang kita kenal sekarang ini. Mereka memelopori teknik produksi yang digunakan sepanjang abad ke 20. Pada tahun-tahun berikutnya desain grafis mendapat banyak pengakuan dan mulai banyak diterapkan. Pasca Perang Dunia II, kebutuhan akan desain grafis meningkat pesat, terutama untuk periklanan dan kemasan produk. Perpindahan Sekolah Bauhaus dari Jerman ke Chicago pada tahun 1937 membawa pengaruh besar pada desain di Amerika. Nama-nama yang terkenal diantaranya Adrian Frutiger (desainer jenis huruf Univers dan Frutiger), Paul Rand (yang dari akhir 1930-an sampai kematiannya pada tahun 1996 menggunakan prinsip Bauhaus dan menerapkannya pada iklan dan desain logo).

Perkembangan industri desain grafis tumbuh seiring dengan perkembangan konsumerisme. Hal ini menimbulkan kritik dari berbagai komunitas desain yang tertuang

dalam First Things First manifesto yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1964 dan diterbitkan kembali pada tahun 1999 di majalah *Émigré*. Konsumerisme terus tumbuh, sehingga terus memacu pertumbuhan ilmu desain grafis. Hal ini menarik para praktisi desain grafis, beberapa diantaranya adalah : Rudy VanderLans, Erik Spiekermann, Ellen Lupton and Rick Poynor

Batasan Media Grafis

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

Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Prinsip dan unsur desain

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi ("proportion") dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Peralatan desain grafis

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

Pada pertengahan 1980, kedatangan desktop publishing serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi image dengan komputer dan penciptaan image 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah. Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang.

Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

Lembar Kegiatan 1

Buatlah sebuah laporan tentang perkembangan desain grafis yang ada di dunia

Macam-macam Perangkat Lunak Pengolah Grafis

1. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Tata Letak (Layout)

Dipergunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan sejenis. Program ini adalah dapat mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Yang termasuk dalam

kelompok ini, antara lain Adobe FrameMaker, Adobe In Design, Adobe PageMaker, Corel Ventura, Microsoft Publisher, dan Quark Xpress.

2. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Vektor/Garis

Dipergunakan 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, antara lain Adobe Illustrator, Beneba Canvas, CorelDraw, Macromedia Freehand, Metacreations Expression, dan Micrografx Designer.

3. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Pixel/Gambar

Digunakan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Perlu diperhatikan bahwa semua objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Selain itu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel. Yang termasuk dalam aplikasi ini, antara lain Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, Macromedia Xres, Metacreations Painter, Metacreations Live Picture, Micrografx Picture Publisher, Microsoft Photo Editor, QFX, Wright Image, Pixelmator, Manga studio, Gimp, dan Pos Free Photo Editor.

4. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Film/Video

Digunakan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Seperti, pemberian judul teks pada karaoke, teks terjemahan, dll. Pada 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, antara lain Adobe After Effect, Power Director, Show Biz DVD, Ulead Video Studio, Element Premier, Easy Media Creator, Pinnacle Studio Plus, WinDVD Creator, Nero Ultra Edition, dan Camtasia.

5. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Multimedia

Digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk multimedia, misalnya berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya serta 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, antara lain Macromedia, Macromedia Authorware, Macromedia Director, Macromedia Flash, Multimedia Builder, Ezedia, Hyper Studio, dan Ovation Studio Pro.

6. Perangkat Lunak Grafis Pengolah 3 Dimensi

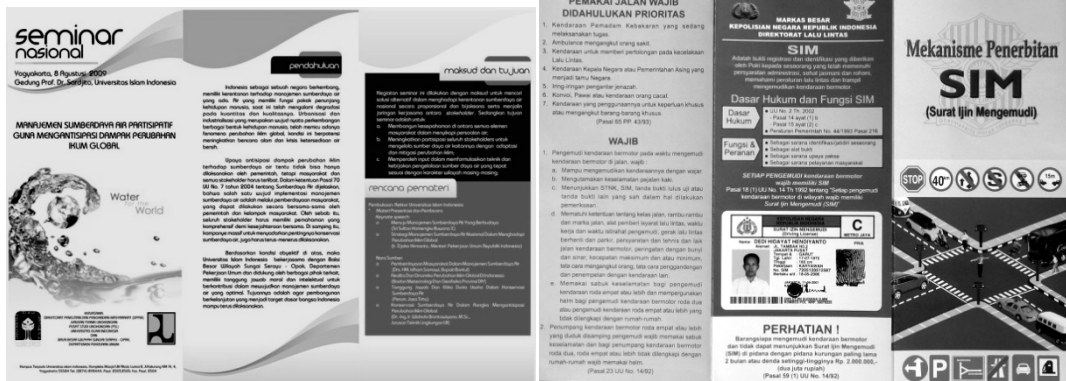
Yang termasuk dalam kelompok ini, antara lain Xara 3D, 3Ds Max, Houdini, Lightware, Blender, Pixar, Maya, Poser, dan AutoCad.

7. Perangkat Lunak Grafis Tipografi

Yang termasuk dalam kelompok ini, antara lain Fontographer dan AMP Font Viewer.

Beberapa Contoh Hasil Perangkat Lunak Pengolah Grafis

✓ **Brosur**



✓ Pamflet

with Loenpia.net
komunitas blogger indonesia

peatihan Blog

Hanya dalam hitungan jam kamu udah punya blog yang menakjubkan!
+ Tips dan trik agar muncul di halaman pertama mesin pencari google..

HTM Rp 20.000,-
*Snack
*1 Komputer/orang
*Sertifikat
nb: Khusus Mhs. MIPA
Rp 15.000,-

16 MEI 2010
07.30 sampai selesai
Lab. Matematika Gedung F Lt. 2 FMIPA UNDIP

presented by:

Ketik: **DAFTARBLOG_nama lengkap_no HP**
Ke **085740158570 / 085727668836**
Info lebih lanjut **085740562043 (Arsyll)**
<http://bem.mipa.undip.ac.id>

✓ Poster

Seminar
Komunitas Ubuntu Indonesia

dengan | Gratis
Open Source | Bebas itu nyata

Waktu | Minggu, 16 September 2012
Pukul | 08.00 - 11.00 WIB
Tempat | Aula DPPKD Kota Cilegon
(Dinas Pendapatan dan Pengelolaan Keuangan Daerah)

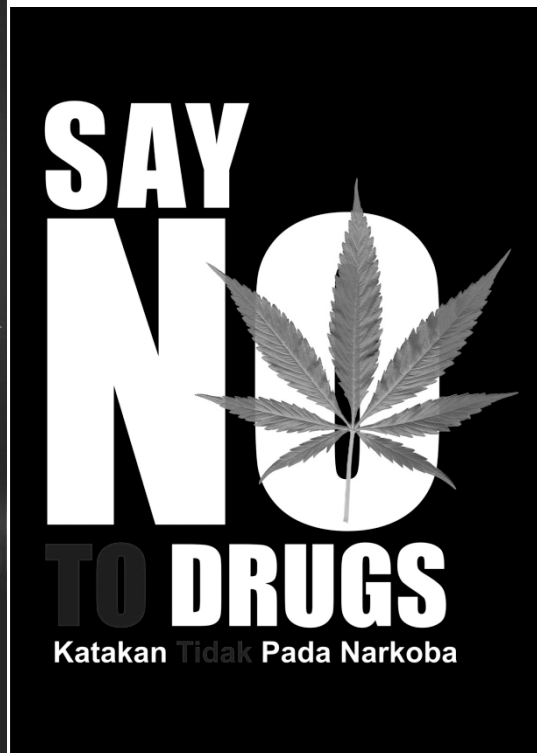
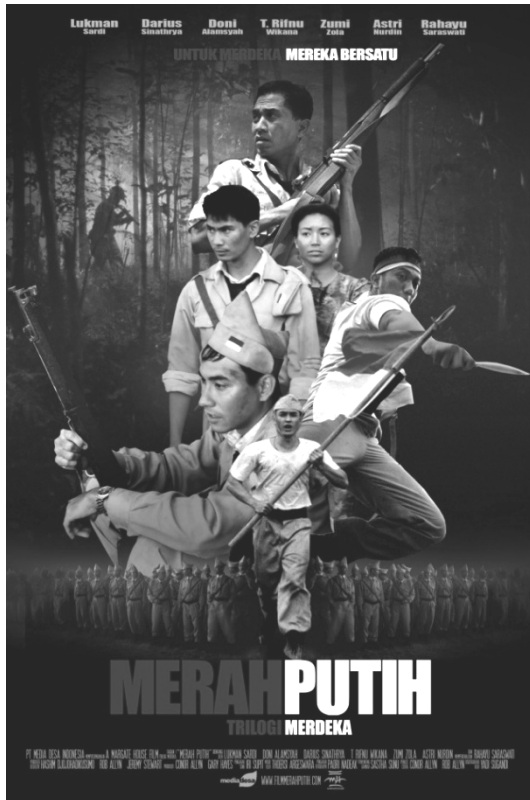
Narasumber :
Wiwin Heriadi AD. ~ Sudoers
Tim FUI

Fasilitas :
CD Ubuntu -
Piagam Penghargaan -
Sticker -
Snack -
Majalah infolinux -

Info Pendaftaran :
Email: info@ubuntu-cilegon.com
Hp: **08989666474**
Website: www.ubuntu-cilegon.com/seminar

sponsorship :

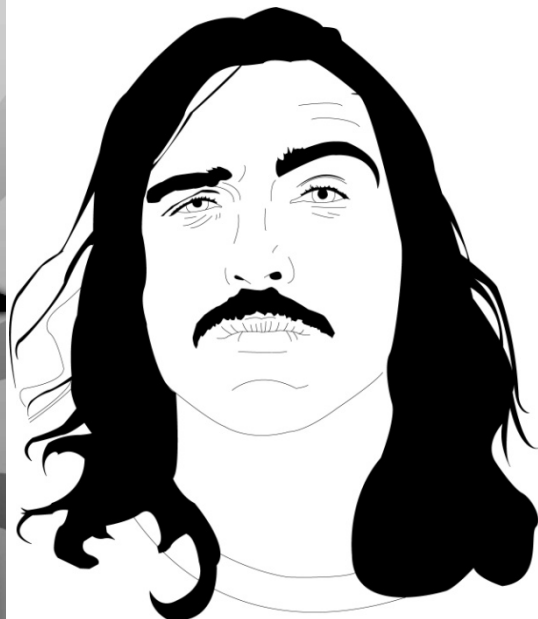
CHIP INFO LINUX
CILEGON PASS 105.2 MHz FM



✓ Vector



✓ Modifikasi Foto





✓ **Perangkat pembelajaran multimedia**



✓ **Gambar 3D**



✓ **Tipografi**



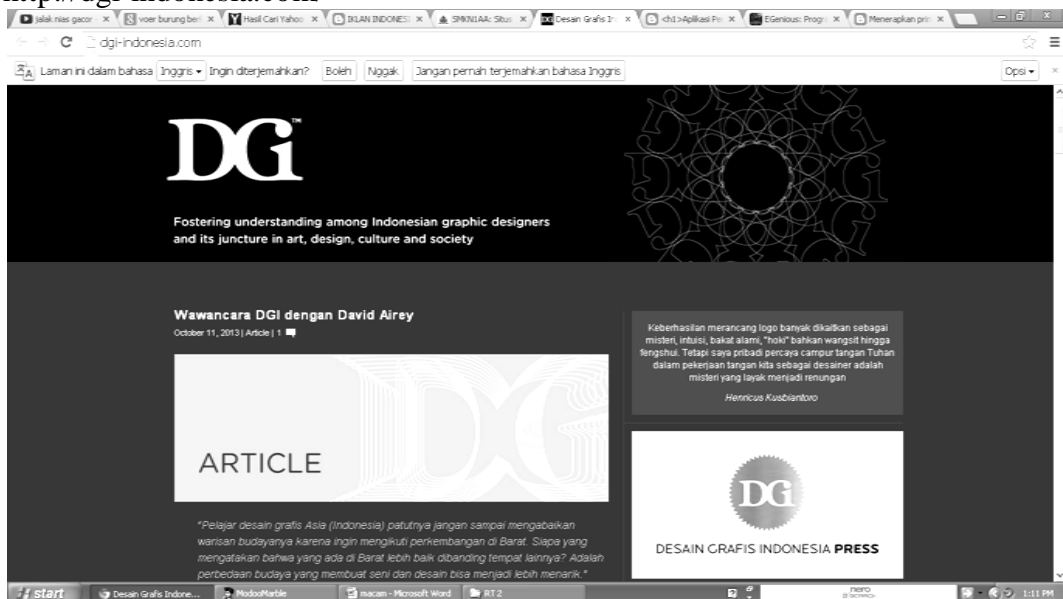
Beberapa situs untuk belajar Desain Grafis

Jika kalian sering surfing web, akan lebih baik jika kalian menambahkan beberapa tujuan baru dalam surfing web. Selain akan menambah pengetahuan, juga akan menjadi inspirasi bagi sisi kreatif kalian dalam bermain desain grafis. Kalian juga bisa googling (menggunakan fasilitas situs pencarian data pada www.google.com) untuk mendapatkan tutorial bagaimana memakai perangkat lunak grafis dalam membuat suatu karya.

Berikut ini beberapa situs desain grafis :

1. DGI-INDONESIA Situs yang penuh dengan inspirasi dan artikel yang bagus tentang desain grafis. Selain itu, situs ini diisi dengan artikel dari banyak penulis yang kompeten pada bidangnya. Secara kualitas, situs ini layak menjadi acuan untuk mengenal desain grafis lebih dalam.

<http://dgi-indonesia.com/>



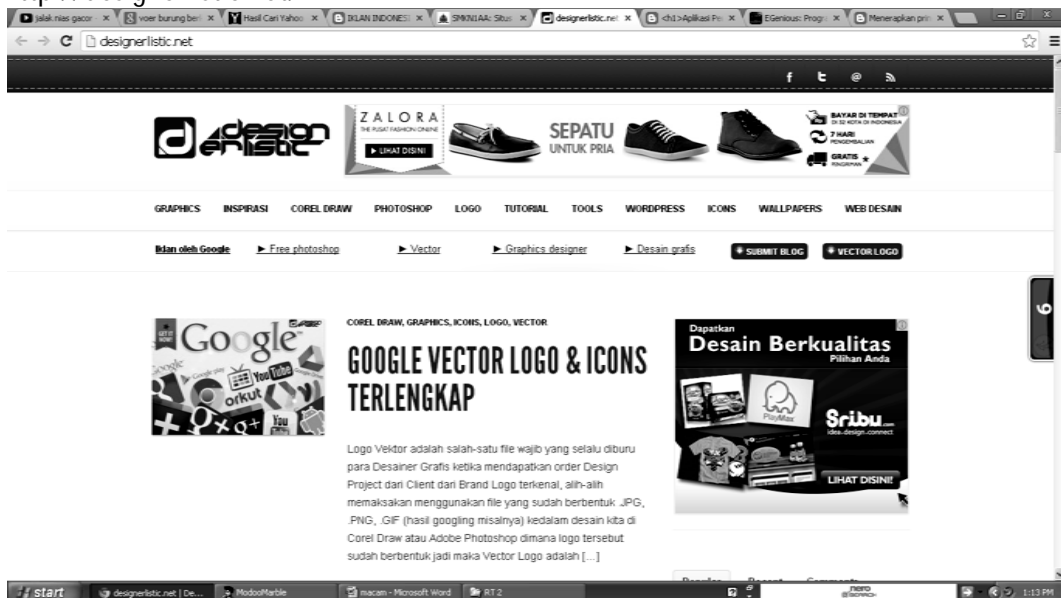
2. DKV-UNPAS Sebuah blog yang sangat inspiratif berisi rangkaian artikel dan tips tentang desain grafis. Selain itu, di blog ini juga bisa ditemukan banyak sekali link situs desain (baik luar maupun lokal) yang mungkin bisa menjadi acuan dalam menjelajah informasi desain grafis di dunia maya.

<http://dkv-unpas.blogspot.com/>



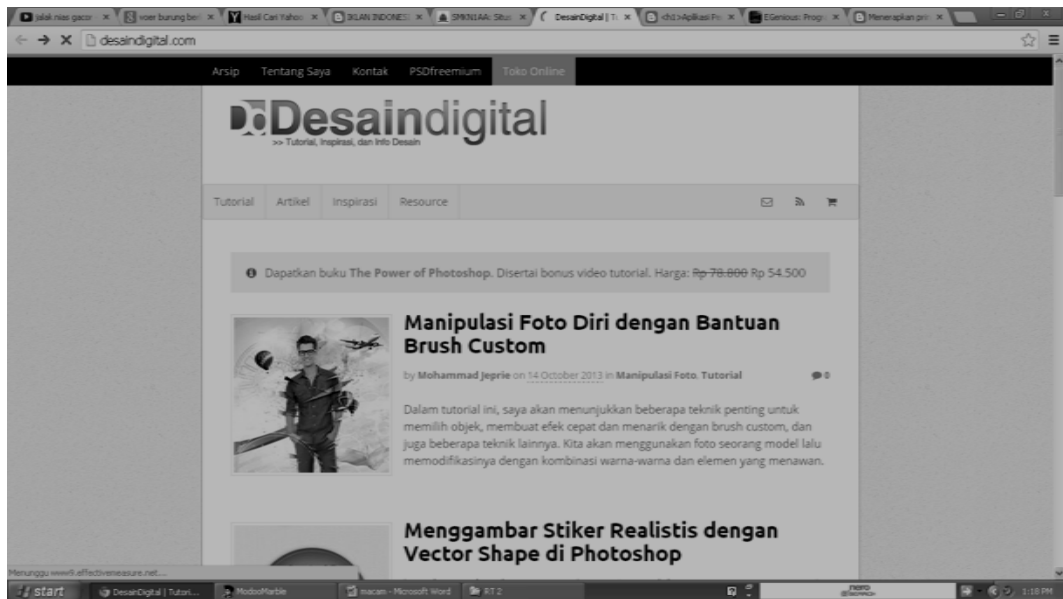
3. DESIGNERLISTIC situs desain grafis yang sudah cukup lama dan sangat informatif. Salah satu situs yang bagus jika anda memang senang dengan berbagai bentuk kreatifitas.

<http://designerlistic.net/>



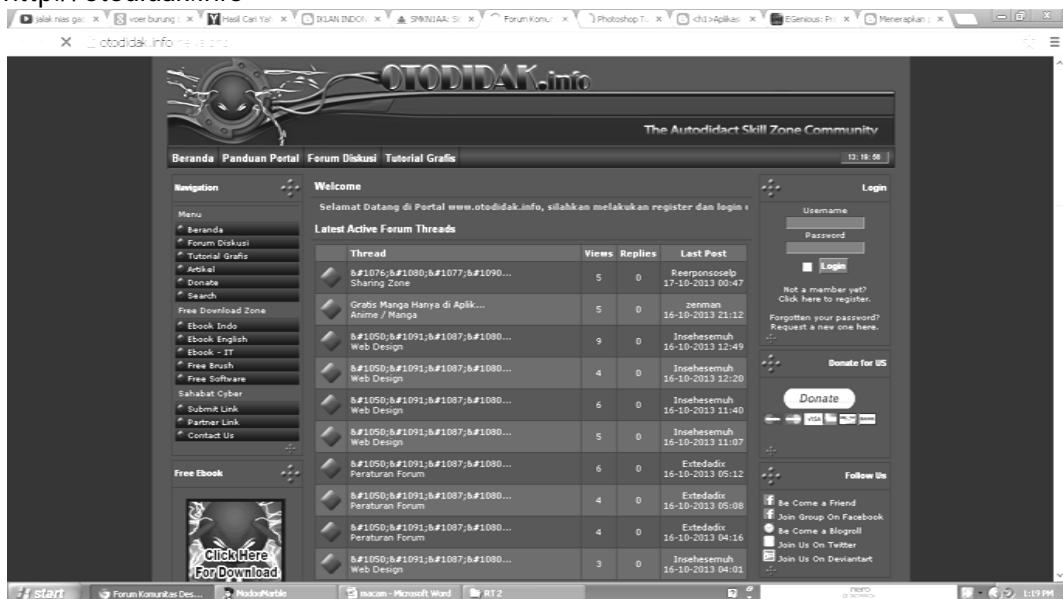
4. DESAINDIGITAL Situs milik Mas Jeprie ini adalah salah satu situs tutorial photoshop paling berkualitas di Indonesia. Selain menulis di desain digital, beliau juga terkadang menulis tutorial di situs-situs top luar negeri seperti psd.tutsplus, 1stwebdesigner, dan designinstruct. Jadi Secara kualitas tutorial, desaindigital.com memang sudah tidak perlu diragukan lagi.

<http://desaindigital.com/>



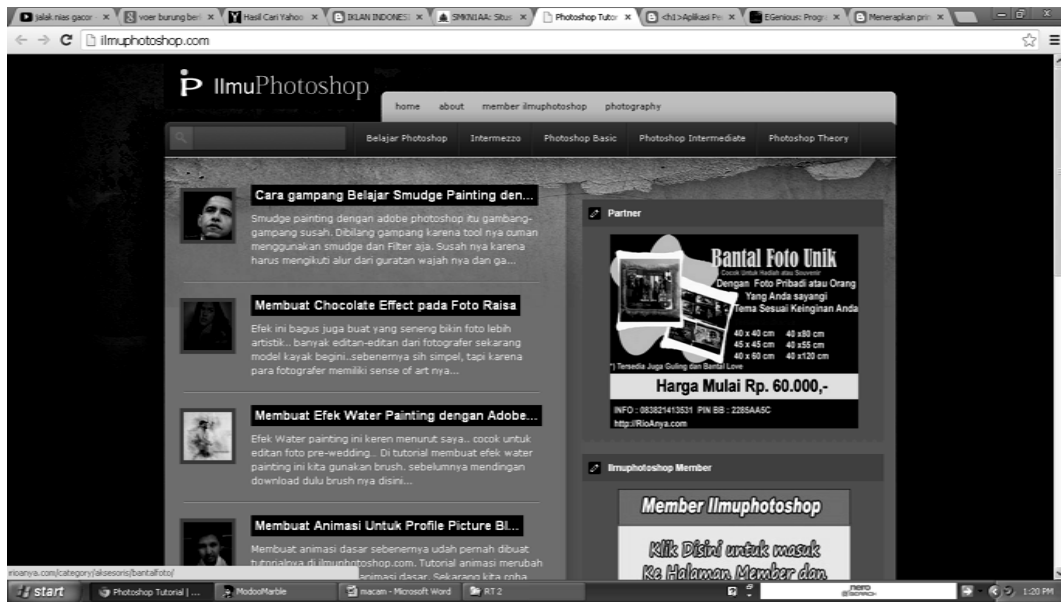
5. OTODIDAK Banyak tutorial photoshop bermanfaat yang bisa ditemukan disini. Selain itu juga ada ruang untuk forum, dimana kamu bisa bertemu banyak teman seprofesi dan seidealisme untuk saling sharing seputar photoshop dan lain-lain.

<http://otodidak.info>



6. ILMUPHOTOSHOP Situs milik Mas Sigit ini merupakan salah satu situs tutorial photoshop paling populer di Indonesia. Ilmuphotoshop.com berisi tutorial-tutorial photoshop yang dibagi berdasarkan tingkat kemahiran yaitu, pemula, tingkat menengah, dan tingkat mahir. Salah satu resource tutorial yang cukup bagus untuk dikunjungi.

<http://ilmuphotoshop.com/>



7. KDRI (Kementrian Desain Republik Indonesia) Kementrian Desain Republik Indonesia berdiri sudah cukup lama Dikelola oleh mas gembol. Di Distro KDRI, kamu sebagai desainer bisa ikutan mengirimkan karya desain kaos yang nantinya akan divoting oleh pembaca KDRI. Selain Distro KDRI, kamu juga bisa menemukan banyak inspirasi menarik dari artikel-artikel yang dipublish di sini.
<http://kdri.web.id/>



8. GANTIBAJU.COM secara rutin (1 bulan atau 2 bulan sekali) mengadakan kontes desain kaos dengan tema yang menarik pada setiap eventnya. Sama seperti KDRI, desain kaos yang masuk penilaiannya akan diserahkan kepada pengunjung. Jika terpilih, akan ada hadiah jutaan rupiah yang menanti pemenang.
<http://www.gantibaju.com/>



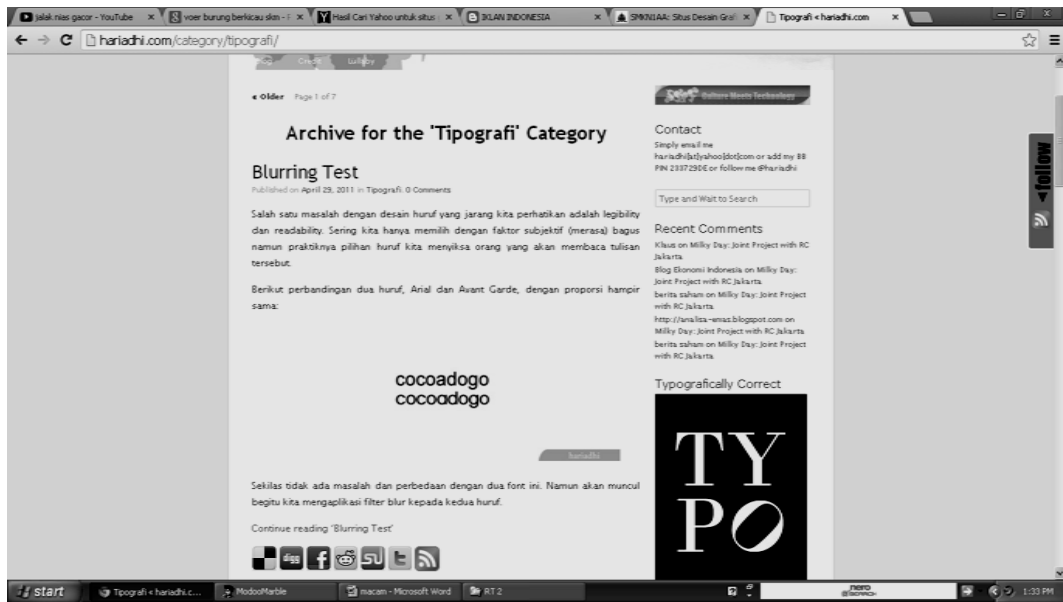
9. JURUS GRAFIS Situs milik RichardFang ini secara rutin membahas desain web dari segi interface dan usability. Selain itu, banyak artikel inspiratif, tips, maupun tutorial grafis yang bisa dijadikan acuan untuk mengunjungi situs ini.

<http://jurusgrafis.blogspot.com/>

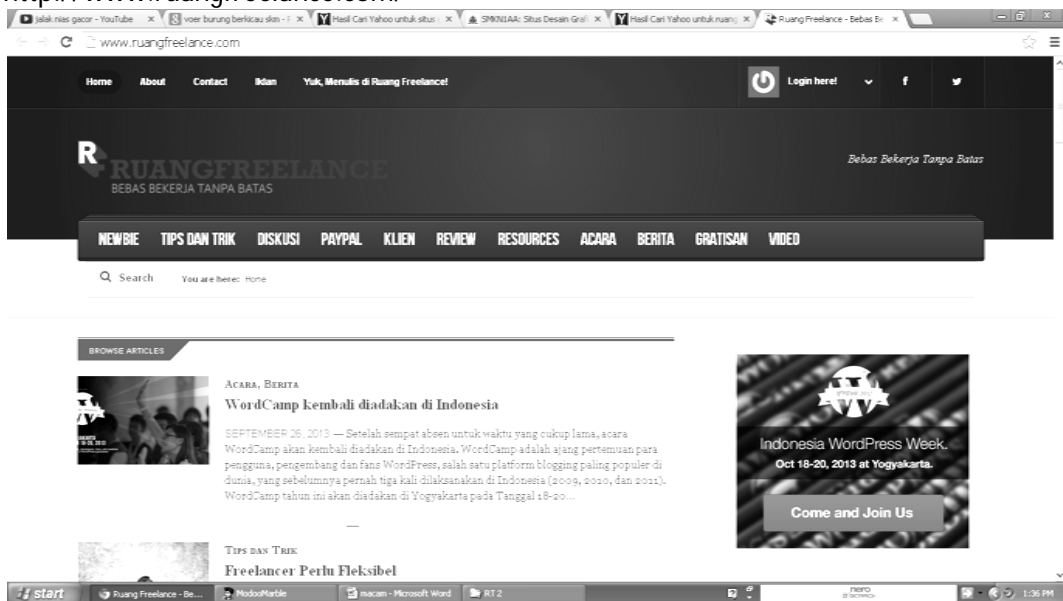


10. HARIADHI Blog yang fokus membahas tipografi. Cocok buat kamu yang ingin belajar dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang tipografi.

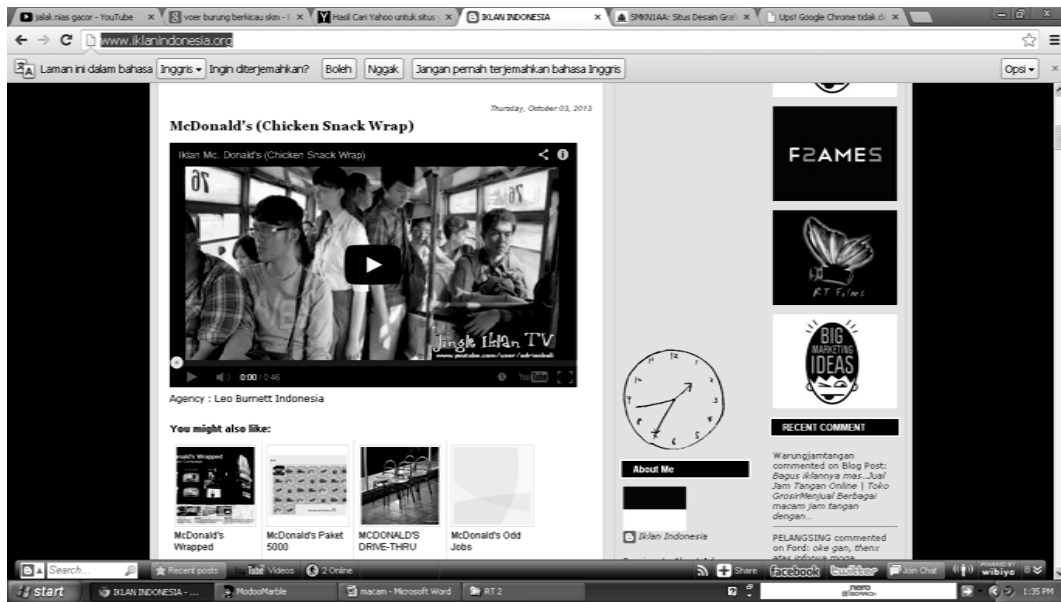
<http://hariadhi.com/category/tipografi/>



11. RUANG FREELANCE Situs ini merupakan tempat kumpul para freelancer seperti desainer, penulis, programmer dll. Situs yang sangat bagus jika kamu adalah seorang freelancer designer. Disini kamu bisa menemukan artikel bagus yang bisa memotivasi kamu untuk berkembang sebagai freelancer.
<http://www.ruangfreelance.com/>



12. IKLAN INDONESIA Blog ini penuh dengan iklan lokal kreatif dan diupdate secara berkala. Kamu tidak hanya disajikan tampilan iklan-iklan lokal yang kreatif, namun juga informasi lengkap insan-insan kreatif yang punya andil dalam pengerjaan proyek iklan tersebut.
<http://www.iklanindonesia.org/>



Sebenarnya masih banyak lagi situs yang dapat memberikan pengetahuan tentang desain grafis dan tutorial tutorialnya, terutama untuk situs-situs dalam bahasa asing. Bahkan kalian bisa mempelajari video tutorial yang ada banyak di <http://www.youtube.com> dan ingat semakin kalian sering surfing web dan googling maka jendela dunia akan semakin terbuka dan kalian akan semakin mendapatkan banyak pengetahuan dan inspirasi.

Lembar Kegiatan 2

“Buatlah artikel/ Tutorial tentang bagaimana cara melakukan membuat suatu desain grafis dan dikumpulkan”

UJI KOMPETENSI

i. Berilah tanda silang pada jawaban yang benar!

- Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah berbagai macam gambar/ grafik adalah pengertian dari ...
 - Perangkat lunak pengolah angka
 - Perangkat lunak pengolah kata
 - Perangkat lunak pengolah multimedia
 - Perangkat lunak pengolah grafis
- Tahun berapakah kata Desain Grafis pertama kali digunakan ...
 - 1912
 - 1922
 - 1932
 - 1942
- Raffe's Graphic Design adalah ...
 - Judul buku tentang desain grafis
 - Judul buku tentang desainer grafis

- c. Judul buku yang pertama kali menggunakan istilah desain grafis pada judulnya
- d. Judul buku yang berisi kumpulan tentang tutorial-tutorial desain grafis
- 4. Perumus prinsip-prinsip dasar tipografi modern pada tahun 1928 adalah ...
 - a. Laszlo Moholy-Nagy
 - b. Jan Tschichold
 - c. Herbert Bayer
 - d. El Lissitzky
- 5. Siapakah seorang yang paling berpengaruh dalam pendidikan desain di Inggris ...
 - a. Henry Cole
 - b. William Addison Dwiggins
 - c. Edward Johnston
 - d. Erik Spiekermann
- 6. Yang termasuk perangkat lunak grafis pengolah vector adalah ...
 - a. Adobe FrameMaker
 - b. Quark Xpress
 - c. Adobe Illustrator
 - d. Microsoft Publisher
- 7. Digunakan untuk mengolah gambar/ manipulasi foto (photo retouching). Perlu diperhatikan bahwa semua objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/ pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Selain itu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel adalah...
 - a. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Tata Letak (Layout)
 - b. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Pixel/Gambar
 - c. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Film/Video
 - d. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Vektor/Garis
- 8. Salah satu film hasil dari Perangkat Lunak Grafis Pengolah 3 Dimensi adalah...
 - a. Upin ipin
 - b. doraemon
 - c. naruto
 - d. Rambo
- 9. Permainan bentuk font atau huruf adalah ...
 - a. tipografi
 - b. authorware
 - c. Ulead
 - d. Ovation studio Pro
- 10. Perayaan atas munculnya teknologi industri modern dan desain bergaya Victoria adalah ...
 - a. The Great Technology
 - b. The Great Graphic Design
 - c. The Great Art Of Technology
 - d. The Great Exhibition
- 11. Hardware yang kita butuhkan untuk mengubah gambar sketsa menjadi gambar digital adalah ...
 - a. Printer
 - b. Scanner
 - c. Speaker
 - d. CPU
- 12. Kegiatan manakah yang termasuk dalam membuat karya desain grafis adalah, kecuali ...
 - a. Membuat leaflet tentang sekolahan
 - b. Membuat soundtrack film
 - c. Membuat spanduk promosi
 - d. Membuat poster anti narkoba
- 13. Untuk membuat film 3D, yang kita butuhkan adalah software ...
 - a. Adobe Illustrator
 - b. Microsoft Paint
 - c. Maya
 - d. Camtasia
- 14. Software di bawah ini yang gratis untuk pemakaiannya adalah ...
 - a. Adobe Photoshop
 - b. Corel Draw
 - c. PhotoScape
 - d. 3D Max
- 15. Untuk memberi tulisan pada VCD karaoke, kita membutuhkan software ...
 - a. Pengolah Pixel
 - c. Pengolah Vektor

- b. Pengolah 3D
- d. Pengolah Film
- 16. Desain multimedia adalah desain yang menggunakan ...
 - a. Media Elektronik
 - c. Media Audio
 - b. Media Sketsa
 - d. Media Visual
- 17. Desainer huruf Univers adalah ...
 - a. Edward Johnston
 - c. William Morris Kelmscott
 - b. Laszlo Moholy-Nagy
 - d. Adrian Frutiger
- 18. Macromedia Freehand adalah ...
 - a. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Pixel/Gambar
 - b. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Vektor/Garis
 - c. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Tata Letak
 - d. Perangkat Lunak Grafis Pengolah Multimedia
- 19. Paling enak saat kita akan mengedit sebuah foto, kita menggunakan software ...
 - a. Poser 6
 - c. Pinnacle Studio Plus
 - b. AutoCad
 - d. Adobe Photoshop
- 20. Fasilitas untuk belajar secara online adalah...
 - a. Googling
 - c. Surfing
 - b. Tutorial
 - d. Searching

ii. Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Apa yang di maksud dengan Desain Grafis!

.....

.....

.....

2. Siapakah Henry Cole!

.....

.....

.....

3. Sebutkan 5 Perangkat Lunak Grafis Pengolah Vektor/Garis!

.....

.....

.....

4. Sebutkan 4 situs sumber inspirasi dalam berkarya di bidang grafis!

.....

.....

.....

5. Sebutkan langkah atau cara untuk kita dalam mencari tutorial untuk modifikasi foto!

.....

.....

.....