



DESIGN

Seminar Tutorial

DASAR DESAIN GRAFIS

22 OKTOBER 2017

SIE KOMSOS PAROKI SANTA MONIKA

Apa itu DESAIN GRAFIS

SENI RUPA ?

KOMUNIKASI VISUAL?

MULTIMEDIA ?

Proses Pemikiran yang diwujudkan dalam kesatuan Gambar, Teks, Ruang & Warna

Menurut Hendi Hendratman – Pengajar & Praktisi Komputer Grafis

Desain adalah sesuatu yang menarik, mempesona, dan tidak terlupakan. Sesuatu yang membuat hal-hal kecil menjadi besar. Desain juga seperti musik, yaitu sesuatu yang bisa sangat menyenangkan, harmonis dan berirama.

Menurut Evelyn Huang - Program Head dan Pengajar di Sekolah Desain Grafis IDS

KARYA DISAIN GRAFIS

Ilmu Seni Rupa Seni murni, Seni tekstil/mode, desain interior, desain produk

Media: Cetak, Luar ruang, Elektronik, Display, souvenir/barang kenangan

Bidang Desain Grafis

Advertising & Branding Company (Logo, Identitas, brand developer),

Printing Industry (Manajemen produksi, packaging), Editorial Design (layout koran/majalah), Book Design (desain buku), Information Design (desain peta, sign system),

Type Design (desain huruf, eksperimen tipografi),

Information Technology (IT) Software Design, Web Design, Interactive Design

Multimedia Movie, Music Visualizer, Game Design.



Tujuan Seminar Tutorial Dasar Desain Grafis

- Membuka wawasan tentang desain grafis
- Memahami hal-hal dasar untuk membuat karya desain grafis
- Mengenal software desain grafis

Tahapan membuat Desain Grafis

KONSEP DESAIN

- Tujuan & Target Audience
- Pesan yang disampaikan & Cara Penyampiannya
- Menentukan media & batas waktu

PERSIAPAN MATERI

- Background/Warna
- Teks
- Gambar/Foto

TEKNIK PEMBUATAN

- Ukuran Media (margin/bleed)
- Elemen Layout
- Layout yang menarik

SOFTWARE UNTUK DISAIN GRAFIS

- Microsoft Word
- Microsoft Publisher
- Microsoft Power Point
- Corel Draw
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Premier/ After Efek
- Corel Video Studio Pro
- Software Web Design (Joomla-Wordpress dll)

KELEBIHAN DAN KEKURANGANNYA

- Karakter Software: Ms. Word untuk membuat dokumen, Publisher untuk membuat Poster-undangan-dll, Power Point untuk membuat presentasi, Corel Draw & Illustrator untuk membuat gambar, Photoshop untuk mengedit photo & gambar, Premier untuk membuat/mengedit movie/video dll.
- Kecepatan & Efisiensi
- Ke akuratan ukuran & hasil cetak untuk menentukan ukuran media, margin, Layout (dpi)
- Flexibilitas Kreasi / Keterbatasan software utk Modifikasi Teks pemberian Efek (Masking, 2D, 3D, efek gerak, teknik perataan, dll)

KONSEP DESAIN

- Menentukan Tujuan & Target Audience
 - Seni – Marketing – Presentasi – Buku/Majalah
 - Usia, Pendidikan, Status Ekonomi, Geografi
- Menentukan Pesan & Cara Penyampaian Pesan
 - Teks Utama, Warna Utama, Logo/Gambar utama
 - Ide penyampaian pesan (perlu kreatifitas)

SUPAYA KREATIF



- Menentukan Media
 - Lisan (Presentasi)
 - Broadcast Elektronik (Televisi/HP/Internet)
 - Cetak Outdoor/Indoor (Banner/Flyer/
 - Aplikasi Interaktif / Video
- Batas Waktu
 - Membuat time line
 - Software yang sesuai

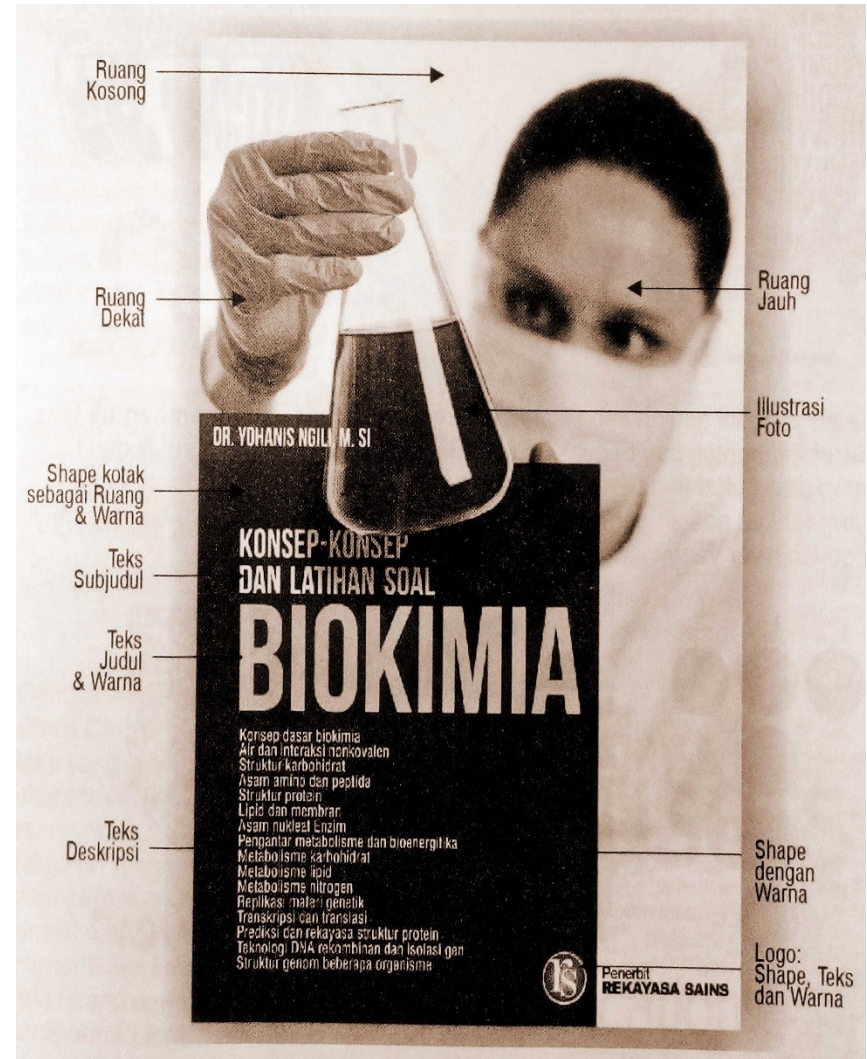
DESIGN

PERSIAPAN MATERI

A. Menentukan Komponen Grafis

- Gambar (titik, garis, shape, tekstur, vector/bitmap)
- Teks (Font & Tipografi, urutan, prioritas)
- Ruang
- Warna

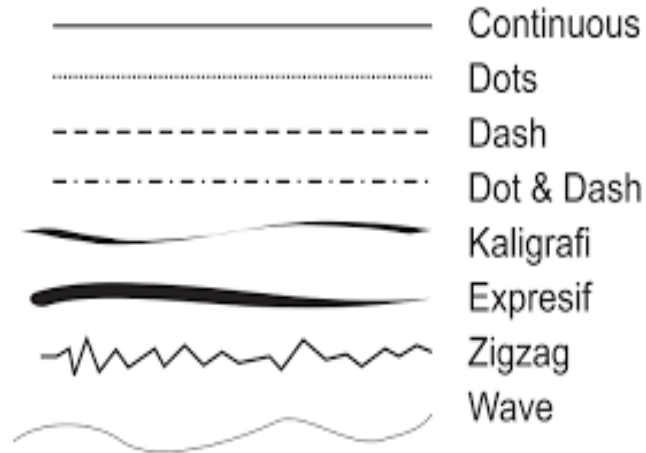
Perlu di : bersihkan, diedit, diberi retouching/Efek dan lainnya



A. Menentukan Komponen Grafis

a. Gambar (titik, garis, shape, tekstur, vector/bitmap)

- Titik
- Garis
- Kombinasi Garis
- Bentuk/Shape
- Bentuk 3 D
- Tekstur
- Ilustrasi
 - Bitmap
 - Vector



design training center

ARTDECO

Jl. Soekarno Hatta No. 581B Bandung 40275 Telp. 022-7317697, Fax. 022-7302307 E-mail: artdeco@telkom.net

A. Menentukan Komponen Grafis

- a. Gambar (titik, garis, shape, tekstur, vector/bitmap)
- b. Teks (Font & Tipografi, urutan, prioritas)

- Kata, Kalimat, Paragraf, Artikel (Jarak antar antar baris, Bullet/Numbering, Perataan/alignment)
- Font : Jenis Teks berdasarkan Gaya
- Jenis Teks Berdasarkan Fungsi (Judul, subjudul, Paragraf)
- Tipografi : Penempatan & Penataan Huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca bisa mendapat informasi secara maksimal juga untuk menambah keindahan.

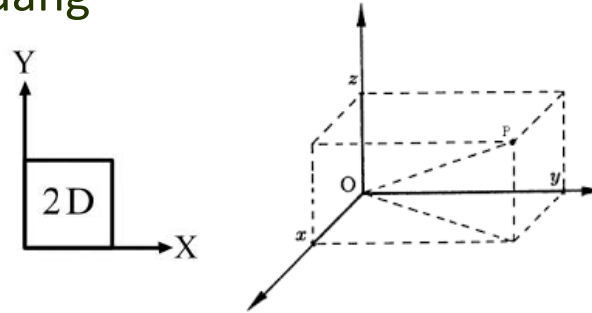
- Posisi
- Putaran
- Ukuran
- Proporsi
- Cermin
- Skew
- Transparansi (Opacity)
- Warna
- Batas
- Efek



A. Menentukan Komponen Grafis

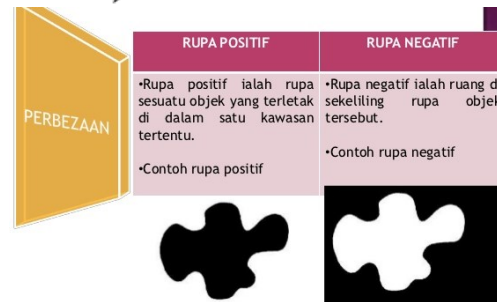
- Gambar (titik, garis, shape, tekstur, vector/bitmap)
- Teks (Font & Tipografi, urutan, prioritas)
- Ruang

- Koordinat
 - 2D
 - 3D



Ilusi

- Berdasarkan Ukuran



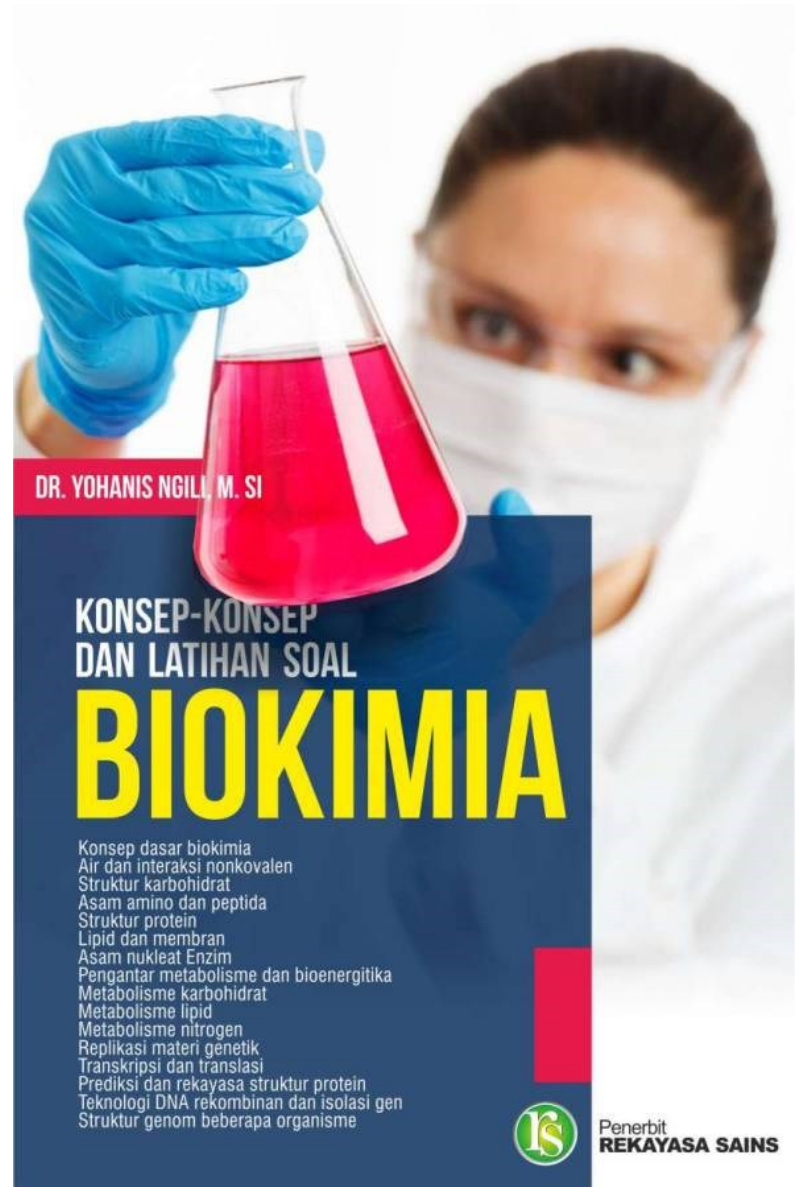
- Berdasarkan Jarak

- Pentingnya Ruang Kosong, ruang kosong adalah komponen desain grafis, yang membuat desain menjadi sederhana dan tidak melelahkan mata.





DESIGN



DR. YOHANIS NGIL, M. SI

KONSEP-KONSEP DAN LATIHAN SOAL BIOKIMIA

Konsep dasar biokimia
Air dan interaksi nonkovenal
Struktur karbohidrat
Asam amino dan peptida
Struktur protein
Lipid dan membran
Asam nukleat Enzim
Pengantar metabolisme dan bioenergetika
Metabolisme karbohidrat
Metabolisme lipid
Metabolisme nitrogen
Replikasi materi genetik
Transkripsi dan translasi
Prediksi dan rekayasa struktur protein
Teknologi DNA rekombinan dan isolasi gen
Struktur genom beberapa organisme



Penerbit
REKAYASA SAINS

A. Menentukan Komponen Grafis

- a. Gambar (titik, garis, shape, tekstur, vector/bitmap)
- b. Teks (Font & Tipografi, urutan, prioritas)
- c. Ruang
- d. Warna

Warna berdasarkan data digital :

- RGB : Red-Green-Blue
- CMYK : Cyan-Magenta-Yellow-Black
- HSB/HSV/HSL : Hue Saturation Brightness/Hue Saturation Value/ Hue Saturation Lightness
- LAB : L=Lightness, A=Sumbu Green-Red, B=Sumbu Yellow-Blue
- HEX : Untuk Programmer & Web Designer dengan tanda # dan 6 Digit kodenya
Contoh: #FFF00 = Kuning (Bisa dilihat di Photoshop)

RGB, HSB/HSV/HSL, LAB Color digunakan di media elektronik
Televisi, Monitor computer, kamera.

CMYK digunakan di media cetak

- 
- A. Menentukan Komponen Grafis
- Gambar (titik, garis, shape, tekstur, vector/bitmap)
 - Teks (Font & Tipografi, urutan, prioritas)
 - Ruang
 - Warna

PSIKOLOGY WARNA

- Merah - Emosi yang kuat, kesukaan wanita, dominan, panas, ciri kas Natal
- Biru Tua – Objek Alam, Kooperatif, tenang, bijaksana, berwibawa, cocok untuk teknologi, logo
- Biru Muda – Langit & Laut, ketenangan, teduh, kedokteran, religious, bersih
- Hijau – Representasi objek Pohon/tanaman, alami, kesehatan/kebersihan, religious, memberi kesan tenang dan rileks.
- Kuning – Representasi Sinar Matahari, Ceria, akrab, kreatif.

KREASI WARNA dengan GRADASI

Tips Warna sesuai Audience

- Usia 0-10 tahun : Colorful/berwarna warni
- Usia 11 – 20 tahun : Warna cerah, menonjol & Berani
- Usia 21 – 40 tahun : usia produktif, cukup 1-3 warna dan sisakan ruang kosong.
- Usia 40 – 60 tahun: 1 dominan warna, sederhana dan warna teduh.



TEKNIK PEMBUATAN

TEKNIK PEMBUATAN *(kita batasi untuk desain grafis dengan computer)*

- Buat perencanaan dengan pengumpulan informasi - Konsep desain
- Pilih Software-nya
- Tentukan ukuran Media (margin/bleed)
- Siapkan Materi / komponen desain
- Cari Ide & tentukan Layout yang sesuai
- Mulai letakkan semua komponen
- Pilih dan lakukan Tata letak / Layout
- Periksa kembali teks & lihat secara keseluruhan/kesatuan
- Simpan hasil kerja sesuaikan dengan format penyimpanan sesuai kebutuhan (ukuran file, dipengaruhi oleh format & ukuran media serta resolusi gambar)

TEKNIK PEMBUATAN

B. Mengatur Layout dengan Prinsip Desain

- Keseimbangan (Balance)
 - a. Simetris
 - b. Asimetris
 - c. Radial
- Irama/Urutan (Sequence/Rhythm)
 - a. Normal (Regular)
 - b. Mengalir (Flowing)
 - c. Berproses (Progresive)
- Penekanan
 - a. Hirarki (Dominan, subdominant, sub-ordinat)
 - b. Kontras
 - c. Skala & Proportion (Jauh/lepas, Sedang, Dekat/Intim)
- Kesatuan
 - Kedekatan (Closure),
 - Keselarasan (Continuity),
 - Kesamaan (Similarity),
 - Perataan (Alignment)

**TATA LETAK / LAYOUT
ADALAH
USAHA
MENYUSUN &
MEMADUKAN
KOMPONEN GRAFIS
(TEKS, GAMBAR DLL)**



PERSIAPAN MATERI

C. Jenis Tata Letak / Layout

- Mondrian Layout
- Multi Panel Layout
- Picture Window Layout
- Copy Heavy Layout
- Frame Layout
- Silhouette Layout
- Type Spesimen Layout
- Circus Layout
- Jumble Layout
- Grid Layout
- Bleed Layout
- Vertical Panel Layout
- Alphabet Inspired Layout
- Angular Layout
- Brace Layout
- Two Mortises Layout
- Quadran Layout
- Big Type Layout
- Rebus Layout

TEKNIK PERATAAN

1. Align
2. Layout dalam layout
3. Kombinasi

TEKNIK GARIS BANTU

TEKNIK MENGALIR

Mari Mencoba Membuat Desain Grafis Secara Manual

- Cover Buku Doa
- Flyer Lomba Membaca Kitab Suci Anak

*Terima kasih atas partisipasinya
Semoga seminar ini bermanfaat buat anda*