
DESAIN GRAFIS MENUNJANG KARYA SENI DALAM KOMPUTER MELALUI APLIKASI SOFTWARE

Maimunah¹
Muhamad Irsan²
Vivi Candy Viditya³

Email : zzahra_2020@yahoo.com

ABSTRAKSI

Karya seni identik dengan suatu yang unik. Oleh karenanya seorang seniman dalam melahirkan karyanya selalu mencari bentuk atau inovasi – inovasi baru. Unik berarti membuat suatu karya seni yang belum pernah ada atau mungkin jarang dipakai oleh seniman lainnya pada karya sebelumnya. Dulu seorang seniman membuat suatu seni lukis (gambar) dengan menggunakan cara manual. Seiring dengan berjalannya waktu cara manual mulai ditinggalkan, diganti dengan cara menggunakan bantuan teknologi (komputer). Dengan menggunakan bantuan komputer desain dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi software. Dalam hal seni ini terdapat suatu ilmu yang disebut desain grafis. Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada seorang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Suatu gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain Grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain – lain. Terdapat dua bentuk image dalam komputer dalam konsep image digital, yaitu bitmap dan vector. Pengolah gambar grafis selalu memberitahukan kemampuan optimal yang dimilikinya sehingga user tidak akan keliru. Aplikasi pengolah gambar bitmap tidak akan optimal bila digunakan untuk mengolah gambar vector, demikian juga sebaliknya. Meskipun user terkadang juga bingung karena suatu aplikasi ternyata dapat mengolah image bitmap dan vector dengan baik, akan tetapi bagaimana pun juga aplikasi tersebut optimal untuk jenis image tertentu saja, sebagai contoh : CorelDraw, FreeHand, Sodi Podi (Linux), dan Macromedia Flash.

Kata Kunci : Image, Aplikasi, vector.

Latar Belakang

Desain Grafis merupakan ilmu yang mempelajari tentang media untuk menyampaikan informasi, ide, konsep, ajakan dan sebagainya kepada khalayak dengan

-
- 1. Dosen Jurusan Manajemen Informatika, AMIK Raharja Informatika**
Jl. Jend Sudirman No.40 Modern Cikokol-Tangerang Telp 5529692
 - 2. Dosen Jurusan Teknik Informatika, STMIK Raharja**
Jl. Jend Sudirman No.40 Modern Cikokol-Tangerang Telp 5529692
 - 3. Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika, AMIK Raharja Informatika**
Jl. Jend Sudirman No.40 Modern Cikokol-Tangerang Telp 5529692

menggunakan bahasa visual. Baik itu berupa tulisan, foto, ilustrasi dan lain sebagainya. Desain Grafis adalah solusi komunikasi yang menjembatani antara pemberi informasi dengan publik, baik secara perseorangan, kelompok, lembaga maupun masyarakat secara luas yang diwujudkan dalam bentuk komunikasi visual.

Sebagaimana layaknya informasi yang disampaikan menggunakan bahasa lisan (suara) yang dapat disampaikan secara tegas, ceria, keras, lembut, penuh gurauan, dan sebagainya dengan menggunakan gaya bahasa dan volume suara yang sesuai, Desain grafis juga dapat melakukan hal serupa namun bukan dengan cara menggunakan bahasa lisan tetapi identik dengan gambar. Kita dapat merasakan sendiri setelah membaca sebuah berita (tulisan), melihat foto atau ilustrasi, melihat permainan warna dan bentuk dari sebuah karya desain yang berbentuk publikasi cetak, nuansa yang ditimbulkannya. Apakah informasi itu tegas, formal, bergurau, lembut, anggun, elegan dan sebagainya.

Dengan menggunakan bantuan teknologi komputer desain suatu gambar dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi software. Aplikasi software yang digunakan sangat membantu dalam mendesain atau menghasilkan suatu gambar yang dapat memiliki unsur visual yang menarik dan cukup kuat. Selain itu pengerjaan untuk menghasilkan suatu gambar tidak membutuhkan waktu yang relatif lama serta hasilnya pun jauh lebih rapi, bersih, dan baik.

Setelah diketahui fungsi dari sebuah aplikasi software maka dapat dirasakan apa manfaatnya? Kenapa objek publikasi itu bisa menimbulkan kesan dan pesan sesuai dengan yang ingin disampaikan hingga dapat di mengerti oleh kita sebagai pembaca? Jawabannya adalah karena adanya unsur – unsur desain dan prinsip – prinsip desain yang terdapat dalam sebuah karya desain tersebut, baik disadari maupun tidak oleh pembuatnya.

Permasalahan

Permasalahan yang dikemukakan dalam artikel ini adalah bagaimana desain grafis dapat menunjang karya seni dalam komputer serta media dan software apa yang tepat digunakan dalam menunjang karya seni dalam komputer.

Landasan Teori

Grafis yang dalam istilah bahasa Inggris disebut *Graphic* diartikan sebagai goresan yang berupa titik – titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak mencetak (Freddy Adiono Basuki, 2000). Desain menurut Atisah Sipahelut (1991) diartikan sebagai bentuk rumusan dan suatu proses pemikiran. Rumusan atau proses pemikiran yang dituangkan dalam wujud gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan kongkrit si

perancang kepada orang lain. Desain Grafis dapat diartikan sebagai proses pemikiran untuk mengalihkan gagasan dalam wujud gambar.

Selain itu ada beberapa tokoh yang menyatakan pendapatnya tentang Desain Grafis diantaranya:

Menurut Suyanto Desain Grafis didefinisikan sebagai Aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi – aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Menurut Jessica Helfand dalam situsnya <http://www.aiga.com/> mendefinisikan Desain Grafis sebagai kombinasi kompleks kata – kata dan gambar, angka – angka dan grafik, foto – foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen – elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversive atau sesuatu yang mudah diingat.

Menurut Danton Sihombing Desain Grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti : marka, simbol, uraian verbal yang di visualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen – elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai : perangkat visual dan perangkat komunikasi.

Menurut Michael Kroeger *visual communication* (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep – konsep melalui tema – tema visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (*juxtaposition*). Warren dalam suyanto memakai Desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual.

Sedangkan **menurut Blanchard** mendefinisikan Desain Grafis sebagai suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

Desain Grafis Komputer dapat diartikan sebagai upaya untuk mengalihkan gagasan kepada orang lain dalam wujud gambar yang dibuat menggunakan bantuan teknologi komputer. Seni Grafis adalah sejenis karya seni murni yang umumnya memiliki dwimantra yang merupakan hasil kerja diatas kertas, lempengan batu, logam, kayu, lembar sablon atau yang lain yang pada permukaannya terlebih dahulu seseorang telah mengungkapkan gagasan dan cita rasa seninya dalam bentuk goresan, cukilan, torehan, guratan, sapuan, dan sebagainya.

Communication atau komunikasi diartikan sebagai penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang – lambang sebagai paduan pikiran dan perasaan yang berupa ide, gagasan yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik secara langsung / tatap muka maupun tidak langsung melalui media dengan tujuan mengubah sikap atau

perilaku. Menurut Wether dan Keith Devis dalam Moekijat (1993) menyatakan komunikasi sebagai penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Sementara Himstreet dan Batty mengartikan komunikasi sebagai proses pertukaran informasi di antara dua orang atau lebih melalui suatu sistem simbol – simbol, isyarat – isyarat yang sudah lazim (Moekijat, 1993). Dengan demikian komunikasi grafis dapat diartikan sebagai proses penyampaian lambang – lambang yang mengandung pengertian tertentu oleh seseorang kepada orang lain melalui media cetak.

Pembahasan

Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis di bedakan menjadi beberapa kategori yaitu :

1. Printing (Percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. Web Desain : desain untuk halaman web.
3. Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
4. Identifikasi (Logo), EGD (*Environmental Graphic Design*) : merupakan desain professional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
5. Desain produk, pemaketan dan sejenisnya.

Bidang Komunikasi Grafis

Komunikasi Grafis merupakan bidang profesi yang berkembang sangat pesat sejak Revolusi Industri (abad ke-19) disaat informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan (iklan, kemasan), penerbitan (koran, buku, majalah) dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang akan dipetik dari keakuratan penyampaian informasi pada masyarakat.

Perkembangan diatas juga dipacu oleh kesadaran yang makin tinggi pada efektifitas bahasa rupa (visual) dalam komunikasi masa kini. Bila pada awal munculnya mesin cetak abad ke-15 istilah bidang ini adalah "*graphic arts*" yang masih dikonotasikan dengan seni, maka abad ke-20 istilahnya menjadi "*graphic communication*" atau juga "*visual communication*". Hal ini menggambarkan peranan komunikasi sebagai kunci profesi dalam bidang ini.

Saat ini peranan komunikasi yang diemban makin beragam di antaranya : informasi umum (information graphics, signage), pendidikan (materi pelajaran dan ilmu pengetahuan), pelajaran interaktif (pendidikan khusus), persuasi (periklanan, promosi, kampanye sosial) dan pemantapan identitas (logo, *corporate identity, branding*).

Munculnya istilah “Komunikasi Visual” sebenarnya juga merupakan akibat dari makin meluasnya media yang dicakup dalam bidang komunikasi lewat bahasa rupa ini : percetakan / grafika, film dan video, televisi, web design dan CD Interaktif.

Perkembangan itu telah membuat bidang ini menjadi kegiatan bisnis yang sekarang sangat marak melibatkan modal besar dan banyak tenaga kerja. Kecepatan perkembangannya pun berlomba dengan kesiapan tenaga penunjang pada profesi ini. Karena itu perlu disiapkan suatu standar yang dapat jadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik posisinya dalam jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya.

Standarisasi yang saat ini dibuat tidak mungkin menahan laju perkembangan bidang komunikasi grafis, tetapi dengan melihat apa yang telah terjadi baik di negeri orang maupun di negeri sendiri, diharapkan usaha membuat acuan dapat mengantisipasi cukup panjang untuk menghadapi perkembangan bidang ini.

Komunikasi Grafis dan Komunikasi Visual

Tugas penyusunan kompetensi ini adalah pada bidang komunikasi grafis, istilah yang diberikan oleh Dikmenjur setelah berkonsultasi dengan Ditjen Grafika. Kata Grafis sendiri mengandung dua pengertian :

1. Graphein (It.= garis, marka) yang kemudian menjadi *graphic Arts* atau komunikasi Grafis,
2. Graphische Vakken (bld=pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi grafika, diartikan sebagai percetakan.

Dalam pengertian ini Komunikasi Grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan atau pada bidang dua dimensi dan statis (tidak bergerak dan bukan *time – based images*). Dasar terminology perlu untuk menjelaskan perbedaan antara Komunikasi Grafis dengan Komunikasi Visual.

Komunikasi Visual merupakan payung dari berbagai kegiatan komunikasi yang menggunakan unsur rupa (visual) pada berbagai media seperti : percetakan / grafika, luar ruang (marka grafis, papan reklame), televisi, film / video, internet dan lain – lain, baik dua dimensi maupun tiga dimensi dan baik yang statis maupun bergerak (*time based*).

Sedangkan Komunikasi Grafis merupakan bagian dari komunikasi visual dalam lingkup statis, dua dimensi, dan umumnya berhubungan dengan percetakan / grafika. Dalam lingkup terminology ini merupakan standar kompetensi komunikasi grafis yang dibuat. Bidang profesi komunikasi grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (*publishing house*), media massa cetak koran dan majalah, periklanan (*advertising*), dan biro grafis (*graphic house, graphic boutique, production house*). Selain itu komunikasi

grafis juga menjadi penunjang pada industri non komunikasi (lembaga swasta / pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik / manufaktur, usaha dagang) sebagai inhouse graphic di departemen promosi ataupun tenaga grafis pada departemen public relation perusahaan.

Pekerjaan komunikasi grafis meliputi olah gambar / images (gambar ilustrasi, fotografi), olah teks / tipografi (cipta dan susun huruf) dan penggabungan unsur teks dan image ke dalam rancangan atau desain yang siap dilaksanakan. Dalam kenyataan di lapangan, situasi kegiatan komunikasi grafis di Indonesia tidak sepenuhnya. Olah huruf / type design dan typography yang ada di beberapa negara maju merupakan profesi khusus (mendesain font / *typeface*, *hand lettering*, tipografi / olahan tata huruf). Namun di Indonesia tidak berkembang menjadi profesi sendiri (pernyataan Danton Sihombing MFA pakar bidang huruf). Di Indonesia olah huruf pada era digital dikerjakan sendiri di komputer oleh desainer ataupun operator atas petunjuk desainer. Meski ada juga olah huruf khusus seperti *hand lettering* dan kaligrafi tapi tidak merupakan bidang spesialisasi profesi yang berkembang baik. Oleh karena itu dalam standar kompetensi komunikasi grafis olah huruf / tipografi tidak dibuat sebagai sub bidang kompetensi tersendiri, tetapi menjadi sub kompetensi untuk sub bidang desain grafis.

Bidang Komunikasi Grafis dibagi menjadi 3 sub bidang yaitu :

1. Desain Grafis : merancang / menyusun bahan (huruf, gambar dan unsur grafis lain) menjadi informasi visual pada media (cetak) yang di mengerti publik.
2. Ilustrasi : menampilkan informasi dengan keterampilan gambar tangan dan penguasaan daya imajinasi / kreatifitas.
3. Fotografi : menampilkan informasi dengan keterampilan menangkap cahaya melalui kamera dan kepiawaian dalam memilih dan mengolah hasil bidikan dari berbagai sumber.

Mempelajari desain komputer berarti kita juga mempelajari, memahami, menguasai teori dan praktik wawasan keilmuan dan pengetahuan. Merancang desain grafis / desain komunikasi visual ditujukan agar mampu mengolah data, memecahkan masalah dan mencari solusi kebutuhan desain dan informasi khususnya di bidang pembelajaran yang meliputi penguasaan cetak informasi, publikasi, media penerbitan , kampanye dan promosi. Komunikasi Grafis / visual dapat diartikan sebagai proses penyampaian lambang – lambang yang mengandung pengertian tertentu oleh seseorang kepada orang lain melalui media cetak (*printed material*), media luar ruang (*outdoor*), media elektronik (*electronic*), tempat pajang (*display*), dan barang – barang kenangan (*special offer*).

Adapun macam - macam media komunikasi grafis dapat di kelompokkan sebagai berikut:

1. Media Komunikasi Cetak / Visual
Contoh : poster (dalam dan luar), stiker, sampul buku, pembungkus, selipat (folder), selebaran (leaflet), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.
2. Media Luar Ruang
Contoh : spanduk (*banner*), papan nama, umbul – umbul, neon box, neon sign, billboard, baliho, mobil box.
3. Media Elektronik
Contoh : radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.
4. Tempat Pajang (*display*)
Contoh : etalase (*window display*), point of purchase, desain gantung, floor stand.
5. Barang Kenangan
Contoh : Kaos, topi, payung, gelas, aneka souvenir, tas, dan sebagainya.

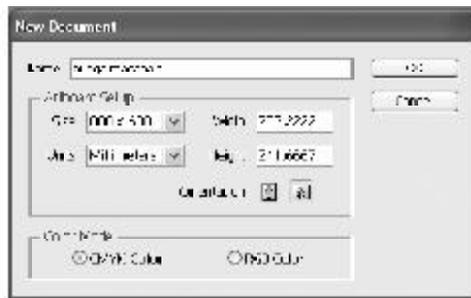
Apabila telah terbiasa dengan image di komputer, tentu tidak asing lagi dengan dua bentuk image dasar dalam konsep imagedigital, yaitu bitmap dan vector. Pengolah gambar grafis selalu memberitahukan kemampuan optimal yang dimilikinya sehingga user tidak akan keliru. Aplikasi pengolah gambar bitmap tidak akan optimal bila digunakan untuk mengolah gambar vector, demikian juga sebaliknya. Meskipun user terkadang juga bingung karena suatu aplikasi ternyata dapat mengolah image bitmap dan vector dengan baik, akan tetapi bagaimanapun juga aplikasi tersebut akan lebih optimal untuk jenis image tertentu saja, sebagai contoh : CorelDraw, FreeHand, Sodi Podi (Linux), dan Macromedia Flash. Macromedia Flash adalah Aplikasi yang terkenal dalam pengolahan image yang berbasis Vektor, Corel PhotoPaint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Gimp (Linux), Paint Shop Pro, Macromedia Fireworks Bitmap. Sedangkan aplikasi adalah aplikasi yang terkonsentrasi untuk mengolah image.

Disini akan dibahas mengenai salah satu contoh pemanfaatan Adobe Illustrator dalam pembuatan gambar. Mendesain objek dapat dipercantik dengan menggunakan Adobe Illustrator. Program ini memberi beragam fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mengolah dan mendesain objek seperti objek tiga dimensi. Untuk mendapatkan efek tiga dimensi dapat menggunakan *Effect 3D*, *Pen Tool*, *Ellipse Tool*, dan kumpulan – kumpulan tool *Direct Selection Tool*. Penggunaan program adobe illustrator ini diharapkan dapat memberi kemudahan dan solusi untuk mendapatkan gambar yang hampir serupa dengan objek atau contoh gambar aslinya.

Implementasi Gambar

MEMBUAT JAM DINDING MENARIK

1. Siapkan dokumen baru isi kolom Name dengan jam dinding.



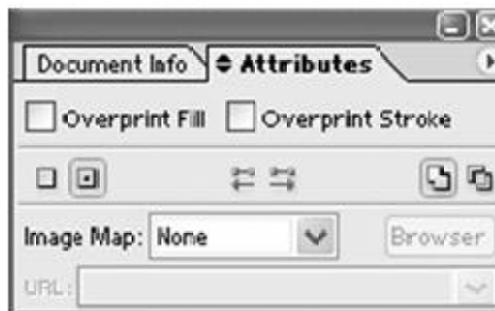
Gambar 1. New Document

2. Selanjutnya untuk mempermudah pekerjaan mendesain objek, aktifkan ruler pada dokumen kerja dengan cara pilih **View > Rulers** atau tekan tombol **Ctrl + R** pada keyboard.



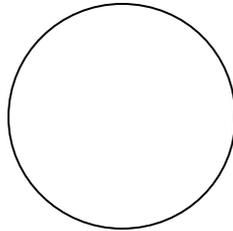
Gambar 2. Preview

3. Selain itu aktifkan juga kotak dialog **Attributes**, pilih **Windows > Attributes** kotak dialog ini berfungsi untuk menunjukkan titik pusat suatu objek.



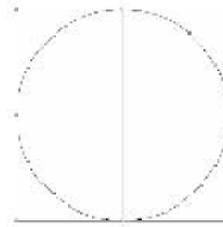
Gambar 3. Attributes

4. Selanjutnya pilih **Ellipse Tool** pada Toolbox untuk membuat objek awal lingkaran jam dinding, tampilkan kotak dialog **Ellipse** dengan klik pada Artboard.
5. Akan muncul kotak dialog **Ellipse** buat lingkaran dengan mengisi kolom **Width** dan **Height** menjadi 177 mm kemudian klik **OK**.



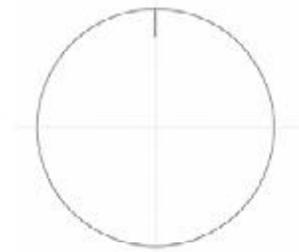
Gambar 4. Ellipse

6. Beri garis Bantu pada titik pusat lingkaran dengan menarik garis dari ruler, garis Bantu ini akan mempermudah penentuan garis menit, detik, dan titik pusat yang akan Anda buat nanti.



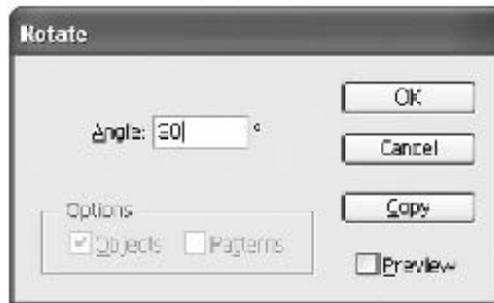
Gambar 5. Ellipse

7. Pilih **Line Segment Tool** untuk membuat garis menit pada lingkaran yang telah kita buat.
8. Buat garis vertikal, letakkan garis tersebut pada menit ke-12.
9. beri warna garis dengan merah, ubah ukurannya menjadi 3 pt.



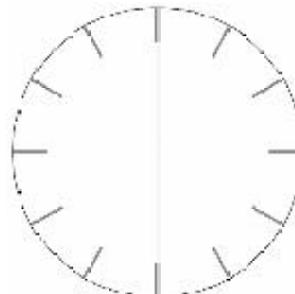
Gambar 6. Ellipse

10. Seleksi garis menit yang di buat dengan **Selection Tool**.
11. Pilih **Rotate Tool** untuk melakukan rotasi dan duplikasi garis menit, tampilkan rotate dengan klik **Rotate Tool** pada titik pusat lingkaran dengan menekan **Alt** isikan kolom **Angle** = 30 kemudian klik **Copy**.



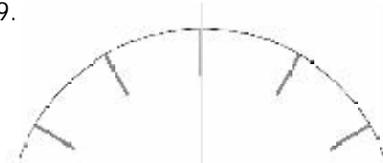
Gambar 7. Rotate

12. Untuk menghasilkan garis menit duplikasi lainnya tekan tombol **Ctrl + D** sebanyak 11 kali. Hasilnya seperti pada gambar di bawah ini.



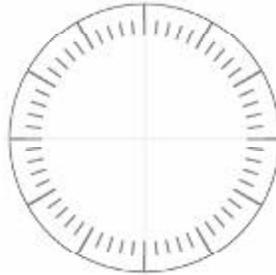
Gambar 8. Hasil Duplikasi

13. Pilih **Zoom Tool** pada Toolbox perbesar objek lingkaran untuk memudahkan Anda membuat garis detik.
14. Pilih **Line Segment Tool** untuk membuat garis detik. Buat garis vertikal sejajar seperti pada gambar 3.9.



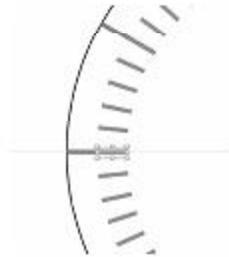
Gambar 9. Hasil Segment Tool

15. Ubah garis detik dengan ukuran 1 pt dan beri warna hijau untuk membedakan dengan garis menit.
16. Pilih **Rotate Tool** dan lakukan penyesuaian dengan mengisi kolom **Angle** = 6 klik **Copy** kemudian tekan tombol **Ctrl + D** untuk melakukan duplikasi sebanyak 59 kali seperti pada gambar berikut.



Gambar 10. Hasil Rotate Tool

17. Seleksi garis detik yang sejajar dan menutupi garis menit kemudian tekan tombol.



Gambar 11. Gambar Seleksi

18. Kembalikan tampilan Artboard dengan menekan tombol **Alt + Zoom Tool**, ini berguna untuk mempermudah dalam membuat angka pada jam.
19. Pilih **Type Tool** tuliskan 12 pada lingkaran, kemudian ubah ukuran dengan 36 pt dengan jenis **font Comic Sant Ms**.



Gambar 12. Gambar hasil Type Tool

20. Dengan angka 12 yang masih terseleksi pilih **Rotate Tool** lakukan duplikasi seperti langkah sebelumnya **Angle** = 30 kemudian klik **Copy**.
21. Tekan **Ctrl + D** untuk duplikasi sebanyak 11 kali seperti pada gambar berikut.



Gambar 13. Hasil Duplikasi

22. Untuk melakukan perubahan angka yang terbalik gunakan Rotate Tool atur posisi angka seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 14. Hasil Rotate Tool

23. Selanjutnya buat jarum jam menggunakan **Line Segment Tool** buat 2 garis dengan arah yang berbeda berukuran 4 pt.
24. Tambahkan tanda panah pada ujung jarum menggunakan menu **Effect > Stylize > Add Arrowheads**, lakukan penyesuaian seperti pada gambar berikut.



Gambar15. Add Arrowheads

25. Klik **OK** lihat hasilnya seperti pada gambar berikut.



Gambar 16. Hasil Add Arrowhead

26. Karena angka masih diluar lingkaran seleksi objek lingkaran kemudian tekan **Shift + Alt** lalu geser agar lingkaran berada di luar angka.

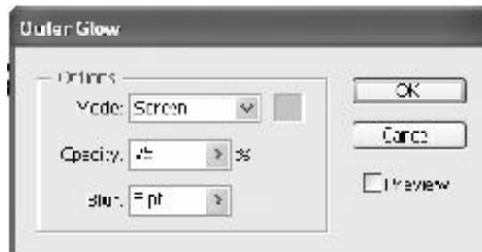
27. Untuk menghilangkan garis Bantu, pilih **View > Guides > Hide Guides**.



Gambar 17. Hasil Review

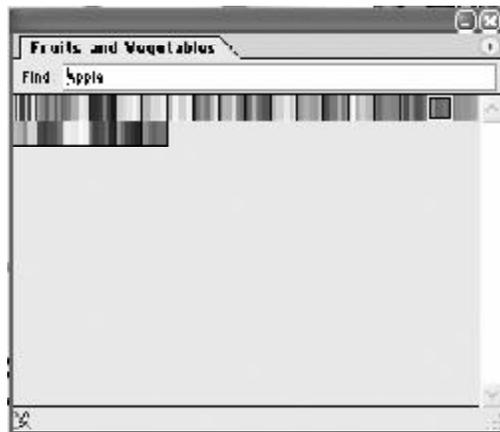
28. Selanjutnya beri warna hijau pada garis tepi lingkaran agar tampilan objek terlihat menarik, kemudian ubah ukuran garis tepi 15 pt.

29. Beri efek **Outer Glow** untuk membuat bayangan hitam di sekitar luar lingkaran, pilih **Effect > Stylize > Outer Glow** lakukan penyesuaian seperti pada gambar berikut.



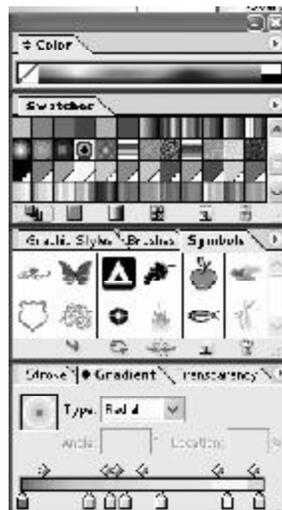
Gambar 18. Outer Glow

30. Aktifkan kotak palet **Gradient** pilih **Window > Gradient** kotak ini digunakan untuk mengatur posisi warna gradasi.
31. Pada background jam dinding ubah warna **Fill** menjadi gradasi dengan pilih **Window > Swatch Libraries > Other Library**.
32. Pada kotak dialog **Select a Library to Open** pilih folder **Gradient > Fruits and Vegetables > Apple** seperti pada gambar berikut.



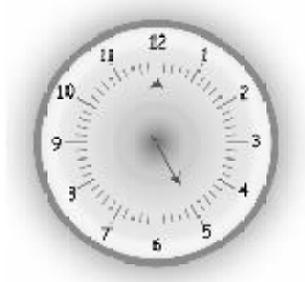
Gambar 19. Select Library To Open

33. Selanjutnya pada kotak palet **Gradient** ubah **Type** menjadi **Radial**.



Gambar 20. Gradient

34. Langkah selanjutnya seleksi kedua objek jarum jam beri warna biru pada kedua objek.



Gambar 21. Select

35. Agar tampilan jam dinding lebih menarik tambahkan symbol menggunakan palet **Symbol**, pilih **Window > Symbol** klik diatas palet, kemudian pilih **Open Symbol Library > Other Library**.
36. Pada kotak dialog **Select a Library to Open** pilih **Fruits > Apple**, drag gambar ke dalam objek jam dinding.

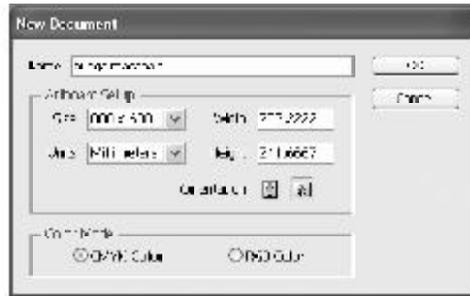


Gambar 22. Select A Library To Open

37. Ubah **Opacity** gambar bunga menjadi 65.
38. Seleksi semua objek, pilih **Object > Grup** hasil jam dinding Anda akan terlihat seperti pada gambar berikut.

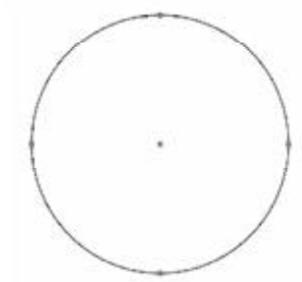
MEMBUAT BUNGA MATAHARI

1. Siapkan dokumen kerja baru.



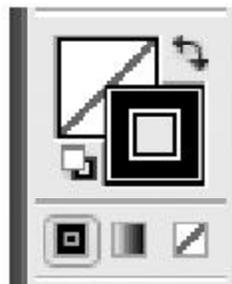
Gambar 23. New Document

2. Pilih **Ellipse Tool** pada Toolbox untuk membuat " sari bunga matahari ", dengan ukuran **Width** dan **Height** menjadi 35 mm.



Gambar 24. Ellipse Tool

3. Ubah warna **Fill** menjadi tak berwarna sedangkan warna **Stroke = 307CIF**.



Gambar 25. Fill

4. Seleksi sisi kiri objek lingkaran menggunakan **Direct Selection Tool** kemudian tekan tombol **Delete** seperti pada gambar berikut.



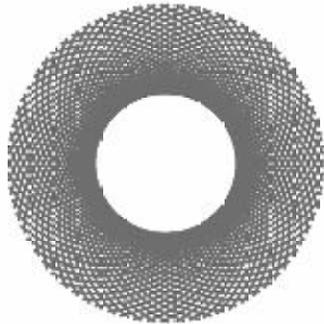
Gambar 26. Hasil Direct Selection Tool

5. Pilih **Rotate Tool** lalu klik titik tengah sisi paling kanan kemudian ubah kolom **Angle** menjadi 5 kemudian tekan **Copy**.



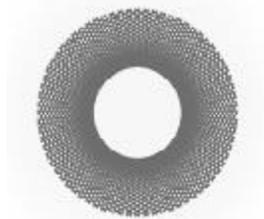
Gambar 27. Hasil Rotate Tool

6. Tekan tombol **Ctrl + D** untuk membuat duplikasi objek sehingga akan tampak hasil objek seperti tampak pada gambar berikut ini. Gambar ini akan dijadikan "sari bunga matahari".



Gambar 28. Hasil Duplikasi

7. Sekarang Anda akan membuat " sari bunga matahari berwarna kuning " menggunakan **Ellipse Tool** ubah kolom **Width** dan **Height** menjadi 60 mm.
8. Beri warna objek lingkaran yang baru Anda buat dengan **Fill** dan **Stroke** kuning.
9. Tempatkan objek berwarna kuning ke dalam objek " sari bunga matahari " posisikan di belakang objek pilih **Object > Arrange > Send To Back**.
10. Beri efek Feather pada lingkaran dengan **Feather Radius** = 15 mm. Pengaturan ini dimaksudkan agar warna kuning tidak terlalu mencolok sehingga di dapat warna yang natural pada bunga matahari.



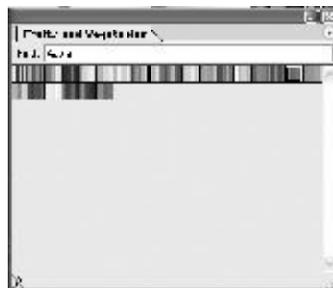
Gambar 29. Feather Radius

11. Selanjutnya Anda akan membuat kelopak menggunakan Ellipse Tool, buat objek elips dengan **Width** = 8 mm dan **Height** = 30 mm.



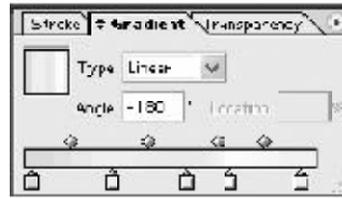
Gambar 30. Hasil With dan Height

12. Tampilkan warna gradasi seperti pada penjelasan sebelumnya kemudian pilih folder Gradient pada kotak pilihan **Select Library To Open >** pilih **Brights**.



Gambar 31. Select Libraey To Open

13. Pilih warna **Fill** dengan gradasi **Gold** dan **Stroke** menjadi tidak berwarna
tampilkan kotak palet **Gradient** dan ubah **Angle** menjadi -180.



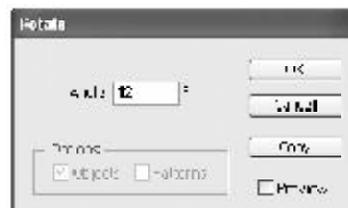
Gambar 32. Hasil Fill

14. Tempatkan kelopak bunga seperti pada gambar berikut.



Gambar 33. Hasil Fill

15. Seleksi kelopak bunga kemudian pilih **Rotate Tool** ubah kolom **Angle** menjadi 12 kemudian klik **Copy**.



Gambar 34. Hasil Rotate

16. Dengan menekan tombol **Ctrl + D** duplikasi objek elips sehingga menjadi objek bunga.



Gambar 35. Hasil Duplikasi

17. Selanjutnya Anda membuat tangkai dan daunnya menggunakan **Pen Tool** buatlah garis seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 36. Hasil Pen Tool

18. Duplikasi garis dengan **Edit > Copy** lalu **Edit > Paste** seperti pada gambar berikut.



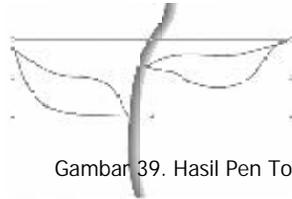
Gambar 37. Hasil Pen Tool

19. Ubah warna **Fill** menjadi tak berwarna dan **Stroke** pada tangkai kiri = **307 CIF**, sedangkan tangkai kanan = **BFE10E**.
20. Seleksi kedua objek garis, pilih **Object > Blend > Make** tempatkan tangkai ke dalam bunga dan posisikan di belakang bunga.



Gambar 30. Hasil Seleksi

21. Pilih **Pen Tool** untuk membuat daun seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 39. Hasil Pen Tool

22. Perhalus tampilan daun menggunakan Simplify dengan Object > **Path > Simplify** kemudian atur **Curve Precision** tandai **Preview** untuk melihat hasil sementara.
23. Warnai kedua objek daun dengan **Fill** dan **stroke** warna **307CIF**.



Gambar 40. Hasil Fill

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Desain grafis dengan di dukung banyak software aplikasi dapat menunjang karya seni terutama dalam bidang computer menjadi lebih maksimal.
2. Program adobe illustrator adalah sebuah software ilustrasi berbasis vector yang banyak digunakan desainer dunia.
3. Dengan program adobe illustrator dapat menghasilkan suatu gambar atau objek yang lebih nyata.
4. Penggunaan sistem komputerisasi harus didukung dengan fasilitas software dan hardware yang memadai untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.
5. Kreativitas seorang desainer atau animator sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan suatu objek yang sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hartono, Jogiyanto, (2006), Analisa dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Yogyakarta : Andi.
2. Hendratman, Hendi, (2006), Tips n Trik Computer Graphics Design, Bandung: Informatika.
3. Pujiriyanto, (2005), Desain Grafis Komputer (Teori grafis komputer),Yogyakarta: CV. Andi Offset.
4. Wahana Komputer, (2006), Mendesign Gambar dan Logo dengan Adobe Illustrator Creative Suite 2, Edisi Pertama, Jakarta : Salemba Infotek.