

Tutorial CorelDraw
latihan membuat

LOGO
STARBUCK

Tutorial Photoshop
latihan membuat

LOGO
McDONALDS

DESAIN

Grafis

TYPOGARFI

LOGO & LOGOTYPE

TOOL DESAIN

Mengenal font, analogi
jenis-jenis font dan
sejarahnya

Bingung buat logo kayak gimana? kita
kupas secara tuntas tentang logo &
logotype!

Photoshop? CorelDRAW?
GET ALL FROM US!



Daftar

June 2014

isi

Mengenal DKV



1

Logo & Logotype



17

CorelDraw

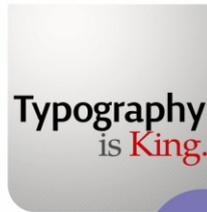


29

Bisnis Dunia DKV



52



Tipography & Ilustrasi

6



Bitmap vs Vector

24



Photoshop

29



Daftar Pustaka

55

Profil



Penulis

56

MENGENAL

DKV

Komunikasi

Desain

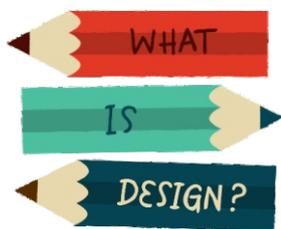
Visual

Design is learning experience

so my agenda is to figure out what I want to learn next

DKV MENGENAL DKV

Sejarah DKV



Apa itu DESAIN KOMUNIKASI VISUAL?

Sekilas Sejarah Istilah Desain Komunikasi Visual di Indonesia
Istilah desain komunikasi visual yang baru populer belakangan ini, sebenarnya baru dikenal di Indonesia pada awal tahun 1980-an. Dimunculkan oleh **Gert Dumbar** (seorang desainer grafis Belanda) pada tahun 1977, karena menurutnya desain grafis tidak hanya mengurus cetak-mencetak saja. Namun juga mengurus moving image, audio visual, display dan pameran. Sehingga istilah desain grafis tidaklah cukup menampung perkembangan yang kian luas. Maka dimunculkan istilah desain komunikasi visual seperti yang kita kenal sekarang ini.

JADI bisa ditarik kesimpulan bahwa ..

DKV merupakan salah satu cabang dari Seni Rupa dan Seni Grafis

Ruang lingkup Desain Komunikasi Visual Meliputi:

1. Advertising (periklanan)
2. Animasi
3. Desain identitas Usaha (corporate identity)
4. Desain Marka lingkungan
5. Multimedia
6. Desain Grafis Industri (promosi)
7. Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah, dll)
8. Cergam (komik, karikatur, Poster)
9. Fotografi, tipografi dan ilustrasi

Seni Rupa Murni vs DKV

Seni Rupa : Ekspresi seni dari seorang perupa (secara subjektif) yang ingin disalurkan kepada penikmat karya melalui kesamaan pandang, dan cita rasa. Dan bersifat abadi.

DKV adalah Hasil karya yang didasarkan pada 3 konsep :

- Konsep Komunikasi,
- Melalui ungkapan Kreatif
- Melalui berbagai media

DKV MENGENAL DKV

Seni Rupa dan DKV

Perbedaan Hasil Karya



Seni Rupa

DKV

&



DKV

MENGENAL DKV

Desain Komunikasi Visual

DKV

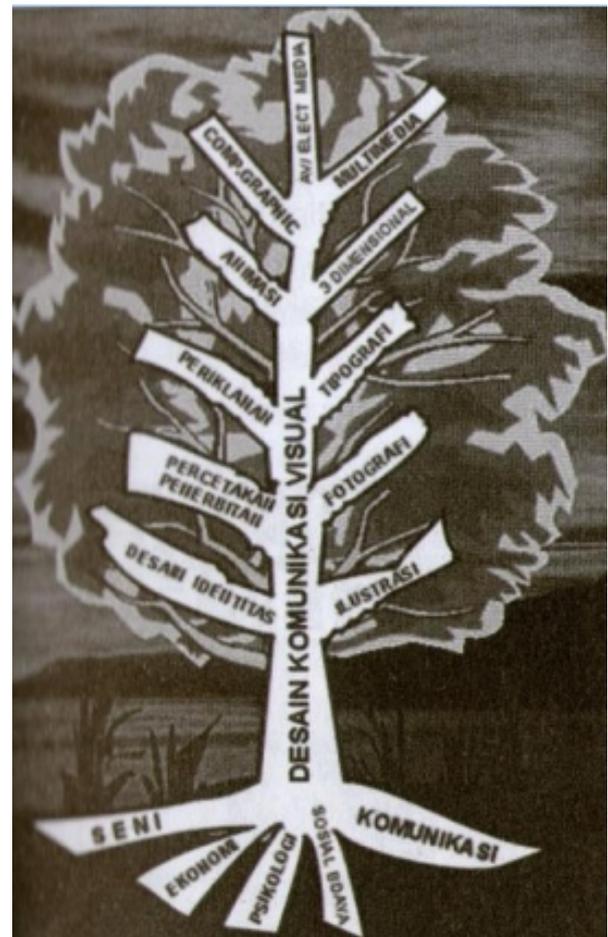
- **Desain** adalah perancangan estetika, citarasa & kreativitas
- **Komunikasi** adalah tujuan penyampaian atau saran penyampaian pesan
- **Visual** adalah Sesuatu yang bisa dilihat

POHON ILMU DKV

Jika diibaratkan sebuah pohon. Akar utama DKV adalah : Ilmu Seni & Ilmu Komunikasi.
Akar pendukung : Ilmu Sosbud, Ilmu Komputer , Ilmu Ekonomi dan Ilmu Psikologi.

Nah untuk cabang-cabang Ilmu DKV adalah :

Ilustrasi
Fotografi
Tipografi (Huruf)
3 Dimesi
Multimedia
AVI (Elektronik Media)
Computer Graphic
Animasi
Periklanan
Percetakan/Penerbitan
Desain Identity
Dsb,



DKV

MENGENAL DKV

Peranan DKV

Istilah-Istilah DKV

- Seni Grafis/Graphics Art : Termasuk dalam bidang Ilmu Seni Murni. Grafis berarti Menulis/Menggambar
- Grafik : gambar tetapi bisa jadi diagram dalam berbagai model
- Visualiser : orang yang bekerja menangani masalah visual yang diterjemahkan dalam bentuk proyek desain.
- Visual effect : efect tipuan yang menjadikan keadaan atau situasi luarbiasa
- Ilustrasi : menampilkan informasi dengan ketrampilan gambar tangan dan penuangan daya imajinasi.
- Fotografi : menampilkan informasi dengan ketrampilan menangkap cahaya melalui kamera dan kepiawaian memilih / mengolah hasil bidikan.



DKV MENGENAL DKV

Peranan DKV

Peranan

DKV

- Perancang Textile Designer
- Desain Grafis/Graphic design
- Perancang Identitas Visual
- Logo type / Corporate Identity
- Perancangan Mascot

- Animasi Komputer
- Fotografi
- Typographer

- Perancangan Rambu
- Desain Kemasan
- Exhibition Desain
- Grafik Data

- Design Web
- Pembuatan Peta
- Card Designer
- Illustrator

- Design Cover
- Graphics Presentation
- Special Effect Film
- Social Campaign





TIPOGRAPHY



ILLUSTRASI

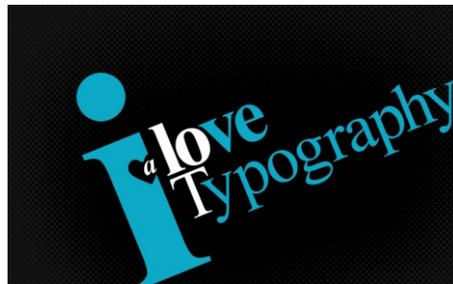
I believe in design good design. Design make you happy. Desain that pushes things forward
Design that sells. I believe in my design

Tipography

DASAR TIPOGRAPHY

Tak kenal maka tak 'sayang' ..

Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masakejayaan kerajaan ROMA. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26



TAHUKAH KAMU ?

Tipography itu penting

95% Design
of web is

Typography

Dari bentuk geometrinya, huruf bisa dibagi kedalam 4 kelompok yaitu

- Garis tegak – datar : E , F , H , I , L
- Garis tegak – miring : A , K , M , N , V , W , X , Y , Z
- Garis tegak – lengkung : B , D , G , J , P , R , U
- Garis lengkung : C , O , Q , S

Tipography

SEJARAH TIPOGRAPHY

Font adalah teman bagi designer grafis ?

Penggunaan huruf bagi seorang designer grafis adalah bagaikan “teman atau bahkan pacar” yang selalu setia dan selalu ada didalam design sang designer grafis.

Apa itu Tipography ?

TIPOGRAFI adalah ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol) dalam aplikasinya untuk media komunikasi visual melalui metode penataan layout, bentuk, ukuran dan sifatnya sehingga pesan yang akan disampaikan sesuai dengan yang diharapkan.



4 Tipe Memilih Font

1. Clarity
bahwa suatu huruf mempunyai fungsi tertentu yaitu harus dapat dilihat secara jelas.
2. Readability
keterbacaan dan jenis huruf tersebut.
3. Legibility
lebih menekankan apakah kita mudah membacanya atau tidak.
4. Visibility
lebih menekankan pada keindahan jenis huruf tersebut.

Mengapa seorang designer **HARUS** memahami typography ?

Sebagai contoh, dalam bahasa verbal, kita tidak mungkin berteriak dengan bentakan untuk merayu/membujuk seseorang sehingga menuruti atau memahami kemauan kita.

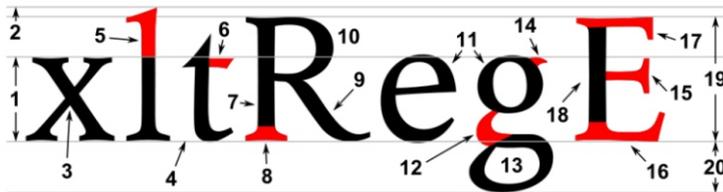
Begitu juga dalam tipografi, kita tidak mungkin membuat tulisan dengan bentuk tegas dan keras (seperti larangan atau bentakan emosi) untuk publikasi yang bersifat membujuk atau menawarkan sesuatu produk atau jasa. Untuk itulah kita harus belajar tipografi.



Tipography

ANATOMI HURUF

Berikut adalah bagian-bagian dari anatomi huruf :



- | | |
|------------------|--------------------|
| 1) x-height | 11) Counter |
| 2) ascender line | 12) collar; |
| 3) apex | 13) Loop |
| 4) Baseline | 14) Ear |
| 5) Ascender | 15) Tie |
| 6) Crossbar | 16) horizontal bar |
| 7) Stem | 17) Arm |
| 8) Serif | 18) vertical bar |
| 9) Leg | 19) cap height |
| 10) Bowl | 20) descended line |

Namun yang paling penting adalah dibawah ini :



- Keterangan :
1. x-height : tinggi huruf dari huruf lowercase
 2. ascender line : garis batas atas huruf . Misal : b,d,f,h,k,l dan t
 3. Baseline : garis batas bawah huruf kapital
 4. cap height : garis batas atas font atau tinggi huruf dari huruf kapital
 5. descended line : garis batas bawah huruf . Misal : g,j,p,q dan y



Model Huruf sesuai Anatomi :

Oldstyle

Dibuat periode th.1470 s.d 1600.
Contoh : Garamound, Goudy Oldstyle, Bembo, Bauer text, CG Cloister, Palatino, etc

Modern

Dibuat periode 1800.
Contoh : Bodoni, Didot, Torino,Melior , etc

Slab Serif

Ditandai bentuk serif tebal/sangat tebal. Sebagai penarik perhatian.
Misal HEADER, Contoh : Botton, Aachen, Calvert, Memphis, Rockwell, Serifa, etc

Sans Serif

DHuruf tanpa kait (serif) dikenal juga "Grotesques".
Contoh : Helvetica, Univers, Futura, optima, Avant Grade, Franklin Gothic

Tipography

ANATOMI HURUF

Pada tipography dipakai sebagai identifikasi klasifikasi sebuah font dan juga untuk membuat font baru.

Ada 2 aspek dasar anatomi Huruf berkaitan dengan manfaat font :

- Bentuk Fisik Huruf. Bagaimana Huruf itu dibentuk, cara mengukurnya secara horisontal/vertikal
- Bentuk, konstruksi, dan tampilan secara visual

Serif The small decorative pieces on the ends of each character are called Serifs
San Serif

Garamond 
 Old-Style

 **Baskerville**
 Transitional

Didot 
 Modern

 **Rockwell**
 Slab

macam-macam jenis serif

Huruf dibagi menjadi 5 bentuk dasar:

1. Font Serif (Mempunyai serif/lentik diujungnya)

Garamond , Times New Roman ,Book Antiqua

2. Font Sans Serif (Sans artinya tidak ada, yang berarti tidak ada serif/lentik diujungnya)

Arial , **Arial Black** , Helvetica , Futura

3. Font Slab Serif

(Mendekati serif tetapi lentiknya patah)

Bodoni , **Courier** ,American Typewriter

4. Script

Brush Script MT ,*Brush Script Std* , *French Script MT*

5. Decorative (Font yang didesain khusus dengan tema tertentu)

STENCIL , ~~FRESHTRACK~~ , Ray of Sunshine

Tipography

TEKNIK MEMANFAATKAN RUANG

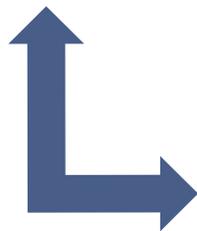
Big

Bagian yang berwarna merah adalah ruang yang didapat dengan adanya perbedaan bagian atas (ascender) dan bawah (descender) huruf utama.

Tipografi disamping kanan adalah contoh pemanfaatan ruang kosong pada huruf utama, untuk menempatkan huruf lain yang lebih kecil.

Big Mr.
mouth

Dead



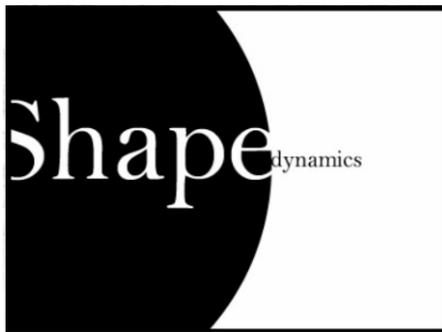
people
Dead
goes to HeaVeN

Tipography

TEKNIK MEMANFAATKAN RUANG

TEKNIK KOMBINASI HURUF DENGAN

SHAPE



Tulisan Shape (berwarna putih) dengan diberikan sebuah background setengah lingkaran (berwarna hitam), menghasilkan sebuah kombinasi yang estetik

Pada kata "UP RISING" terdapat penggabungan huruf dengan sebuah bentuk (shape), karena penempatannya yang hampir menyatu dengan bagian bawahnya.

UP RISING
Dangdut
STAR

“Design interesting
pieces of art and
succeed.”
- Inspire

Tipography

FONT FAMILY

FONT FAMILY

oleh **Moritz Brandis** (1488) Jerman. Adalah variasi dari sebuah font, tanpa menghilangkan ciri Asli dari font :

1. **Ketebalan** (Weight). Ex : Ultra Light, m Light, Normal, Medium (Demi/Semibold), Bold, Extrabold dan Ultrabold

2. **Proporsi Bentuk Huruf** . Meliputi Condensed (disempitkan) dan Expanded (dilebarkan).

Misal :

Compressed, Ultra/Extra condensed, Condensed, Normal, Expanded, Extra Expanded dan Ultra Expanded.

3. **Sudut Kemiringan**. Meliputi Italic (miring ke kanan), Slanted (miring ke kiri).

Misal : Oblique, Cursive dan Slanted.

4. **Textur Permukaan**. Meliputi Huruf Outline, Huruf 3D

5. **Desain**. Satu macam dengan model berbeda.

Misal : ITC Officina

6. **Font Univers**. Typer face untuk beberapa jenis

FONT POPULER:

Times New Roman

Created by Lardent Dibuat 1931 (The Times)
Category : serif
Sejak Windows 3.1 (1992)

Arial

Created by Robin and Patricia
Dibuat 1982
Category : Sans serif
Sejak Windows 3.1 (1992)

Calibri

Created by Lucas de Groot
Dibuat 2005
Category : Sans serif
Sejak Windows Vista untuk mereplace
Times New Roman

Futura

Created by Paul Renner
Dibuat 1927
Category : Sans serif

Rage Italic

Created by Ron Zwingelberg
Dibuat 1984
Category : Brush Script

Helvetica

Created by Max Miedinger
Dibuat 1957
Category : Sans serif

Tipography

Yang Harus Dihindari dalam Tipography !

1. Huruf Serif digunakan secara 'Capital' dalam Body text (Paragraph) terlalu banyak.

2. Menggunakan font Comic Sans pada publikasi serius dan yang tidak seharusnya

3. Huruf Script digunakan untuk Body Text terlalu banyak

4. Menarik (stretching) huruf sehingga terlihat lebih "gepeng" atau "jangkung" dari ukuran font semula



Tipography

Tipography dan Ilustrasi

Ilustrasi

adalah 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.

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- Memberikan bayangan langkah kerja
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

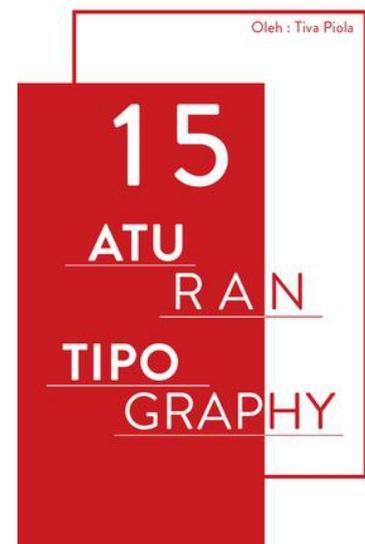


Tipography

ATURAN TIPOGRAPHY

i love *Typography*

1. Untuk Readability atau keterbacaan yang optimal pergunakan jenis huruf yang secara fisik sederhana dan umum sehingga mudah dikenali.
2. Jangan terlalu banyak mempergunakan jenis huruf dalam sebuah design. Pergunakan maksimal 3 jenis huruf.
3. Jangan takut mempergunakan satu jenis huruf saja. Karena satu jenis huruf tidak akan monoton bila digali potensi Type familynya.
4. Untuk membedakan dan memberi penekanan pada informasi pergunakan Point Size yang berbeda sesuai dengan hirarki dan prioritas informasinya.
5. Jangan membuat kolom untuk Body Text terlalu panjang, karena akan melelahkan mata. Panjang kolom ideal maksimal 10 cm.
6. Point Size untuk Body Text jangan terlalu kecil karena sulit dibaca ataupun terlalu besar karena makan ruang. Idealnya adalah 9 sampai 12 point, walaupun bisa dibuat 8 sampai 15 point tergantung kebutuhan.
7. Hindari pemakaian jenis huruf yang hampir sama, karena masyarakat umum belum tentu dapat menangkap perbedaannya



Tipography

ATURAN TIPOGRAPHY

i love **Typography**

8. Teks yang ditulis dengan huruf capital atau Upper case semua akan lebih sulit dibaca dari pada pemakaian kombinasi Upper case dan Lower case.
9. Kerning atau jarak antar huruf yang terlalu dekat atau terlalu jauh akan mengganggu kenyamanan membaca. Temukan jarak ideal sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan.
10. Leading atau jarak antar baris yang terlalu dekat atau terlalu jauh akan mengganggu kenyamanan membaca. Temukan jarak ideal sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan.
11. Untuk pembacaan optimal pergunakan komposisi baris teks atau Aligment yang umum seperti rata kiri, rata kanan, rata kiri-kanan dan rata tengah.
12. Huruf yang terlalu ramping atau Condensed dan terlalu lebar atau Expanded akan mengganggu kenyamanan membaca.
13. Jaga integritas ketikan dengan mengatur huruf dan kata pada Base Line atau garis dasar.
14. Untuk kemudahan baca atau Readability apabila bekerja dengan warna, pastikan ada kontras warna yang cukup antara teks dengan Back ground.
15. Teks dengan warna tua dan Background dengan warna muda akan lebih mudah dibaca dari pada teks warna muda dengan Back ground warna tua.





BITMAP



VEKTOR

Good Design send the same message to everyone
Good Art send a different message to everyone



$$\text{Size (Kb)} = \frac{n * m * b}{8 * 1024}$$

$$\text{Size (Kb)} = \frac{n * m * b}{8 * 1024}$$

BITMAP VS VEKTOR

$$\text{Size (Kb)} = \frac{n * m * b}{8 * 1024}$$

Pengertian Bitmap dan Vektor

Rumus Menghitung Besarnya File

Keterangan :

n = horisontal (pixel)
m = vertical (pixel)
b = number bit of pixel

$$\text{Size (Kb)} = \frac{n * m * b}{8 * 1024}$$

Besarnya sebuah file dipengaruhi dimensi gambar yaitu panjang, lebar, dan kedalaman gambar (bit per pixel).

- Panjang dan lebar dari sebuah gambar dalam satuan pixel. Misalnya: 640×480, 800×600, 1024×768, dst.

- Kedalaman gambar artinya ruang yg disediakan untuk menampung informasi warna dalam 1 pixel (Pixel adalah satuan terkecil dari dimensi gambar).

- Kedalaman 24bit berarti dalam 1 pixel disediakan ruang sebanyak 24 bit untuk menampung warna. Berhubung kita bicara ruang warna RGB, artinya 24 bit ini dibagi 3.

– R (red) = 8 bit, G (green) = 8 bit, dan B (blue) = 8 bit.

Begitu pula untuk kedalaman warna 16bit, 32bit, atau yg lainnya. 16 bit artinya 1 pixel perlu ruang 16 bit.

INGAT!

1 Mb = 1024 Kb

↳ 1.048.576 Byte

8.388.608 bit

↳ 1KByte = 1024 Byte = 8.192 bit

1 Byte = 8 bit

BITMAP VS VEKTOR

Pengertian Bitmap dan Vektor

BITMAP

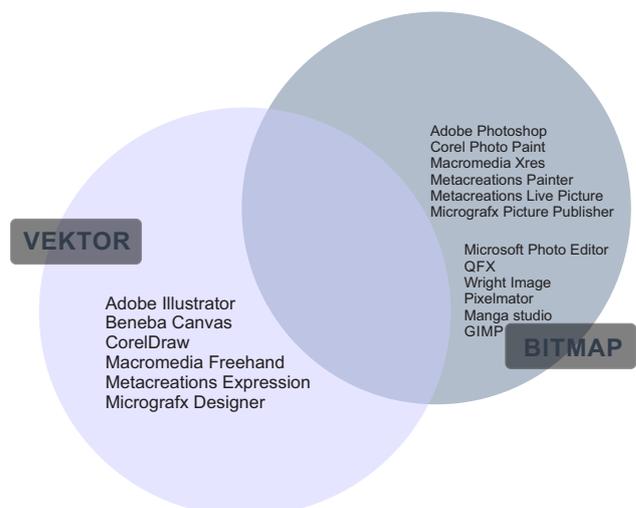
yaitu representasi dari citra grafis yang terdiri dari susunan titik yang tersimpan di memori komputer .
Dikembangkan oleh Microsoft dan nilai setiap titik diawali oleh 1 bit data untuk gambar hitamputih, atau lebih bagi gambar berwarna.

VEKTOR

Vector merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan perhitungan matematis.

- Anti pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap
Dapat dirubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar .
- Tidak dengan menggunakan pixel, tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor .
- Tampilan bersifat relatif lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung kepada resolusi gambar .

- Mampu menunjukkan kehalusan gradasi warna, bayangan dari sebuah gambar , perpaduan gradasi warna yang rumit, cocok untuk foto dan lukisan digital.
- Sangat tergantung dengan resolusinya, karena setiap gambar mempunyai jumlah pixel yang pasti.
- Jika pembesaran ukuran gambar dengan resolusi kecil, maka gambar akan kehilangan detil dan akan terlihat kotak-kotak pixel yang berundak (jagged).

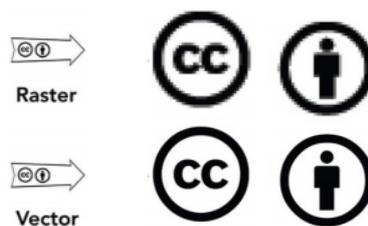
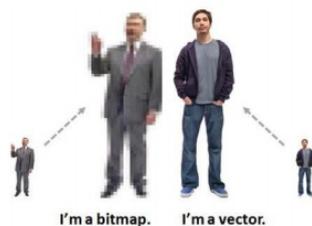
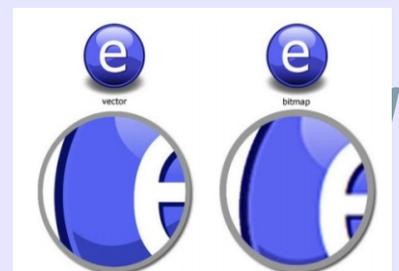


| Vektor | Bitmap |
|---|---|
| Disusun oleh objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis | Disusun oleh objek yang disebut pixel |
| Sifatnya resolution independent | Sifatnya resolution dependent atau dipengaruhi resolusi |
| Pengaruh perbesaran tidak pecah, blur atau rusak | Pengaruh perbesaran pecah, blur dan rusak jika melewati batas toleransi tampilan |
| Ukuran penyimpanan relatif kecil | Ukuran penyimpanan relatif besar |
| Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan jenis desain yang mengandalkan kesederhanaan bentuk. | Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera. |
| Format penyimpanan bisa berupa AI, CDR, FH, EPS | Format penyimpanan PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP |
| Program yang digunakan adalah CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand | Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Corel Photopaint, MS Paint |

Model Bitmap

- **Line Art.**
Black+White, penerapan bit (on=black, off=white)
- **Grayscale.**
– Grey gabungan Black+White, 256 color (8-bit)
- **Multitone.**
– Gabungan 2 warna, misal : duotone
- **Fullcolor .**
– Menggunakan model RGB, CMYK atau LAB

Perbedaan Real Real antara Vektor dan Bitmap

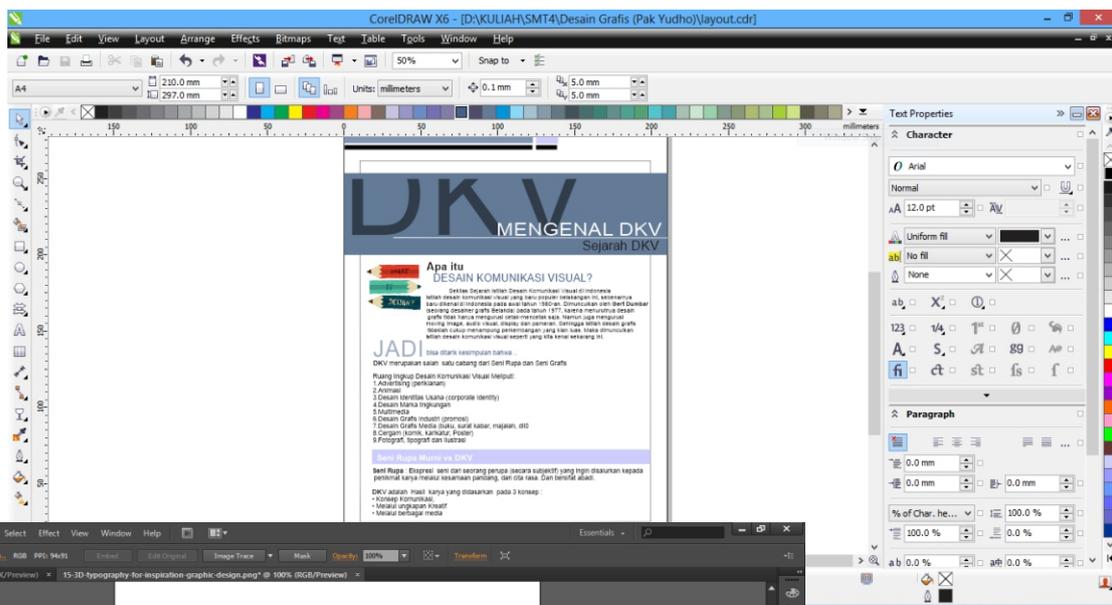


BITMAP VS VEKTOR

Pengertian Bitmap dan Vektor

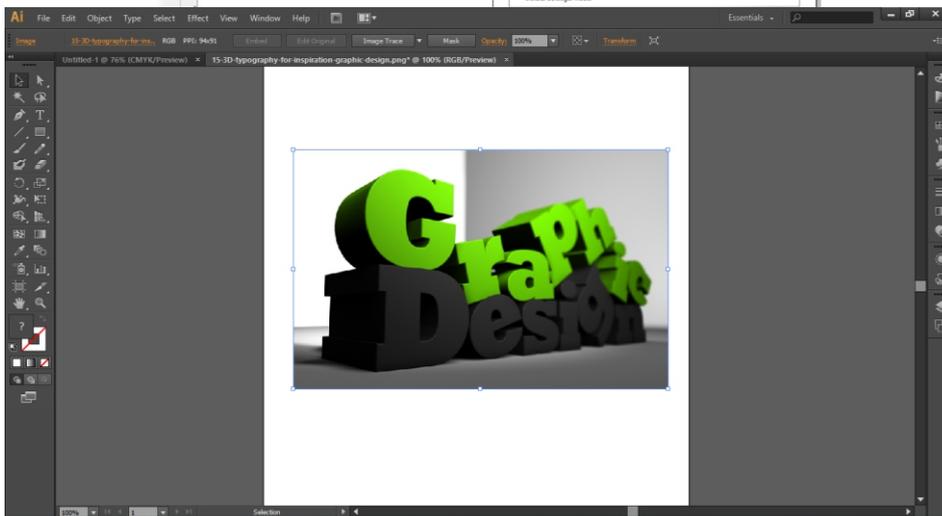
Aplikasi Vektor

CorelDraw



Adobe Illustrator

Dan masih banyak lagi

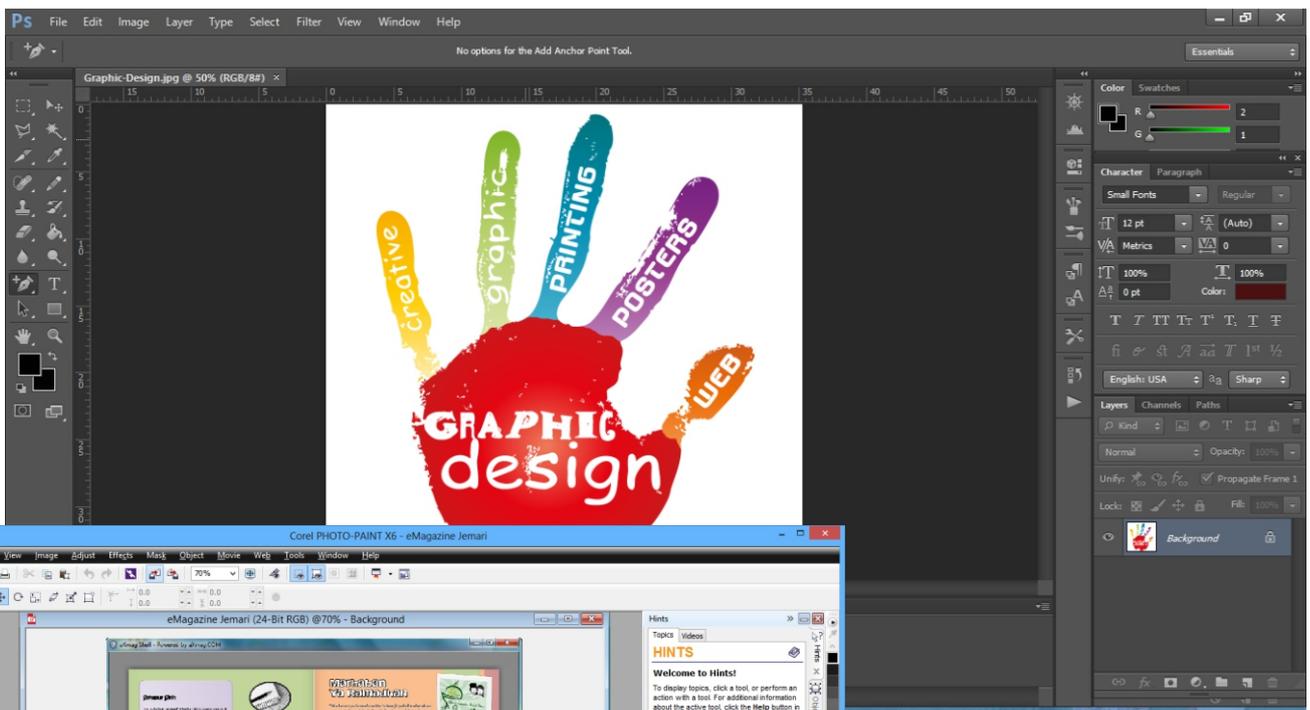


BITMAP VS VEKTOR

Pengertian Bitmap dan Vektor

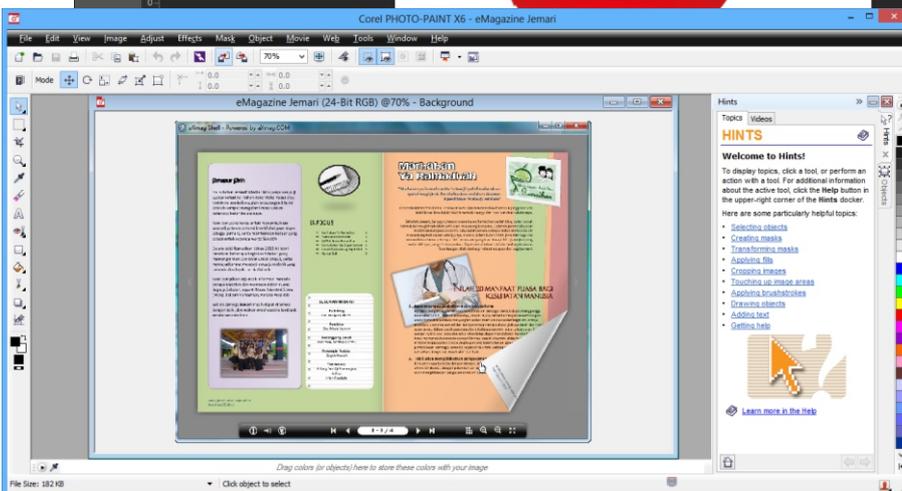
Aplikasi Bitmap

Adobe Photoshop



Corel Photo Paint

Dan masih banyak lagi



LOGO

NICKELODEON®



KFC®

&

LOGO TYPE

Design is not just a ' what ' it **LOOK LIKE** and **FEELS LIKE**

Design is **How** it work

LOGO & LOGOTYPE

APA ITU LOGO ?

Logo adalah perwakilan secara visual sebuah perusahaan bisnis atau organisasi yang membentuk pondasi identitas korporasi.

Logo

sudah ada sejak zaman Yunani kuno dengan lambang yang terdiri dari satu atau dua huruf. Umumnya, mewakili nama sebagai alat tulis atau tempat atau simbol.

Mengapa butuh LOGO?

Bagian dari Marketing Tool

Kemudahan interaksi

Menyebarkan citra

Simbol Persatuan

Mengenal identitas

Macam Logo

1 LOGOTYPE

Nama Perusahaan atau Organisasi ditulis menggunakan tipografi yang KHAS, Unik dan Konsisten



Logo cocacola, dirancang Frank Mason Robinson tahun 1885 dengan font Spencerian Script.

2

INITIALS

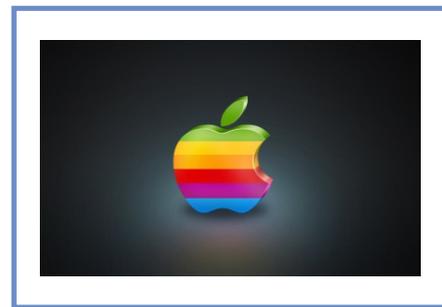
Mengembangkan atau mendeformasi huruf pertama perusahaan atau organisasi.



Logo Superman dirancang Jerry Siegel dan Joe Shuster pada tahun 1938

PICTORIAL VISUAL

Representasi Objek untuk menggambarkan citra perusahaan, jasa atau organisasi.



3

Logo baru Apple garapan Rob Janoff di tahun 1976

4

ABSTRACT VISUAL

Bentuk Visual yang abstract (non-pictorial) mencitrakan perusahaan, jasa atau organisasi



Logo Pertamina

COMBINATION

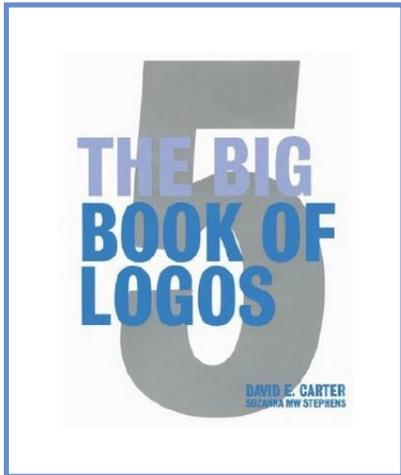
Penggabungan dari semua bentuk

5

Logo Trans Studio



Ciri Logo Efektif



Menurut David E Carter, pakar corporate identity dalam buku "The Big Book of Logo", logo yang baik mencakup hal :

- ▶ **Originalitas & Destinctive :**
khas, unik dan daya pembeda yang jelas
- ▶ **Simple :**
sederhana, mudah ditangkap dimengerti waktu cepat
- ▶ **Legible :**
Keterbacaan yang tinggi dan berbagai ukuran
- ▶ **Memorable :**
Mudah Diingat
- ▶ **Easily Assosiated with Company :**
mudah dihubungkan dengan jenis usaha atau citra perusahaan/organisasi
- ▶ **Easy adabtable for all graphic media :**
Mudah dipasang di berbagai media grafis.

Tips Jacob Cass tentang Prinsip Desain Logo :

- ▶ Simple
- ▶ Memorable (mudah diingat)
- ▶ Timeless (efektif 5,10,50th)
- ▶ Versatile
 - Describable
(harus mendiskripsikan perusahaan/produk)
 - Scalable
(dalam ukuran kecil masih bisa dibaca dan dikenali)
- ▶ Appropriate
 - Effective without color
(dicetak hitam putih, tetap efektif dan menarik)

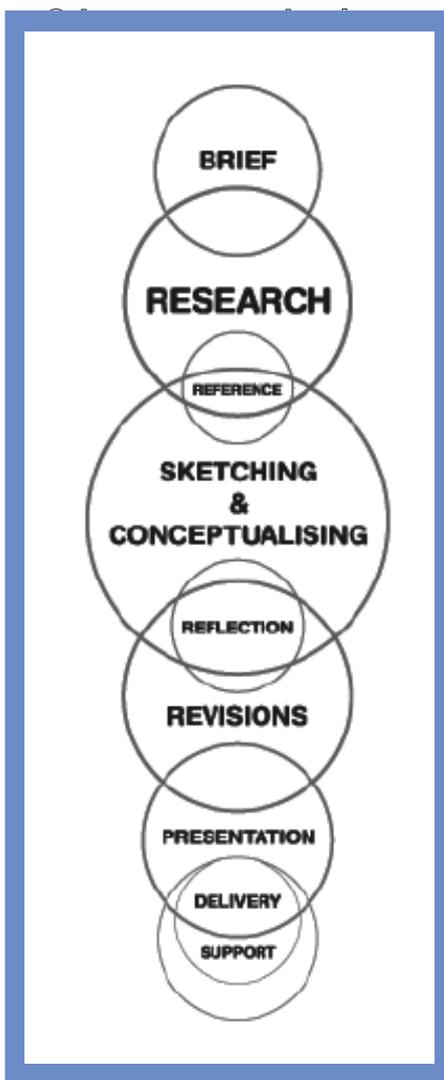
Contoh logo efektif :
Logo Nike "Swoosh"
dirancang oleh
Carolyn Davidson
pada tahun 1971



"Jika anda melihat logo selama kurang dari 10 detik kemudian anda tidak mampu mengingat/menggambarkan logo tadi maka dimungkinkan terlalu rumit untuk diingat"
(John Williams)

"KISS – Keep It Simple, Stupid"

Step Membuat Logo



Membuat LOGO

1. Mempelajari Design Brief

Deskripsi perusahaan, ketentuan, kemauan. Bisa dengan wawancara.

2. Mengadakan Riset & Brainstroming

Memahami jenis produk, target, klien, kompetitor, keunggulan.

3. Membuat Alternatif Logo

Buat sketsa-sketsa kasar (*rough layout*) di kertas atau komputer.

4. Presentasi

Agar efektif berikan 3-4 alternatif design. Misal: logo, huruf dan gabungan.

5. Revisi dan Penyempurnaan

Klien adalah Raja. Berikan usulan positif, bisa berkali-kali. Buat dokumen approval.

Aturan Logo / Logotype

- ▶ Awali dengan sketsa
- ▶ Prinsip Keseimbangan
- ▶ Pikirkan ukuran
- ▶ Cerdas memakai warna
- ▶ Sesuai dengan profil klien
- ▶ Keunikan Tipography
- ▶ Desain cepat diingat/dikenali
- ▶ Jangan sampai mirip/sama!
- ▶ K.I.S.S (Keep It Simple, Stupid)
- ▶ Minimalkan Unsur Effect
- ▶ Gunakan "Proses Standar" (seperti step yang diatas)
- ▶ Jangan menjiplak! (Gunakan lawan sebagai inspirasi)

Google

Aturan LOGO  LOGOTYPE



Telkom 
Indonesia



Unsur Pembentuk Logo

▶ Logo bentuk Alphabetical

Terdiri dari bentuk2 huruf atau kombinasi dari bentuk huruf. Ini tren terbaru.

▶ Logo Unilever



▶ Logo bentuk Konkrit

Logo yang terdiri dari misalkan berbentuk manusia, toko, wajah, tubuh, binatang, alat, tanaman atau benda lainnya.

▶ Logo Twitter



▶ Logo bentuk Abstract

Memiliki elemen bentuk abstrak, geometri, spiral, busur, segitiga, bujursangkar, poligon, garis, panah, lengkung dan ekspresi 3D.

▶ Logo Universitas Sebelas Maret



▶ Logo bentuk Simbol / Elemen

Bentuk-bentuk yang sudah dikenal untuk menggambarkan sesuatu hati, tanda silang, petir, notasi dsb.

▶ Logo I Love New York



Redesain Logo

Tidak mudah mengganti begitu saja sebuah logo yang awalnya sudah menancap di hati para konsumen dan masyarakat (brand awareness)

Kenapa Harus Merubah Logo ?

- ▶ Berubahnya Visi dan Misi perusahaan
- ▶ Logo mirip dengan logo lainnya
- ▶ Ada masalah teknis Saat menggunakan logo
Misal warna terlalu banyak, Bentuk kurang sempurna, Logo susah dibuat variasi
- ▶ Logo tidak sesuai jaman



TOOL



DESAIN



CorelDraw

Photoshop

Photoshop

CorelDraw

Good Design send the same message to everyone
Good Art send a different message to everyone



TOOL DESAIN

PROFIL PHOTOSHOP



Siapa Penemu Photoshop ?

Seorang profesor dari Michigan (USA) bernama Glenn Knoll membuat sebuah eksperimen untuk mengolah foto secara digital. Dengan alat seadanya, sang profesor bekerja keras di ruang gelap (dark room) milik pribadinya. Beliau memiliki dua orang anak yang bernama: John Knoll dan Thomas Knoll.

Kedua anak tersebut meneruskan cita-cita ayahnya untuk membuat sebuah program pengolah gambar secara digital tersebut. Singkat cerita, akhirnya kedua saudara tersebut berhasil menciptakan sebuah program aplikasi pengolah gambar yang saat itu masih sederhana. Atas penemuan tersebut, sebuah perusahaan bernama Image Scan memberikan lisensi. Namun selang satu tahun, lisensi diambil alih oleh Adobe Corporation. Kemudian program pengolah gambar tersebut diberi nama Adobe Photoshop.





TOOL DESAIN

PROFIL PHOTOSHOP

Versi terakhir adalah CS5 atau lebih dikenal dengan Adobe Photoshop CS5 (Creative Suite). Memang, pada awal terciptanya Photoshop hanya ditujukan untuk keperluan pengolah gambar (fotografi). Thomas Knoll bersama timnya akhirnya mengembangkan Photoshop untuk berbagai keperluan seperti: web design (Image Ready), publishing (Photoshop), animasi (Image Ready), digital painting (Photoshop), dan bidang lainnya. Para web design maupun graphic design cenderung lebih banyak menggunakan program Adobe Photoshop untuk membantu pekerjaan di bidang masing-masing karena mudah digunakan, memiliki warna cerah, mendukung plug-in dari pihak ketiga, dan hasil output yang fantastik.

Jadi, Apa Itu Photoshop?

Adobe Photoshop adalah salah satu aplikasi perangkat lunak editor gambar buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek, atau biasa disebut layer style.

Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan, Photoshop Selain memiliki fitur yang mudah untuk di pahami, photoshop juga memiliki beberapa unggulan fitur yang mampu bekerja maksimal, hingga mensupport beberapa file, sehingga bagi kamu seorang desain grafis, ini merupakan salah satu syarat jika kamu pengen masuk ke dunia desain grafis, photoshop dengan segala fasilitasnya.

Photoshop menghususkan dirinya sebagai perangkat lunak untuk mengedit gambar dalam format BITMAP (Lihat tulisan mengenai BITMAP VS VECTOR). Oleh karena itu Photoshop seringkali digunakan oleh para fotografer karena foto adalah salah satu gambar dengan format BITMAP. Saat ini Photoshop merupakan perangkat lunak terbaik di kelasnya. 'Hampir' tidak adaandingannya.





TOOL DESAIN

PROFIL PHOTOSHOP

Fitur –Fitur

Meskipun pada awalnya Photoshop dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan, Photoshop yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk World Wide Web atau biasa disebut Website.

Lihat beberapa website tutorial membuat website di Tutorial Web Desain

Photoshop juga memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan authoring buatan-Adobe lainnya. File format asli Photoshop, .PSD, dapat diekspor ke dan dari Adobe ImageReady. Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, After Effects dan Adobe Encore DVD untuk membuat DVD profesional, menyediakan penyuntingan gambar non-linear dan layanan special effect seperti background, tekstur, dan lain-lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web. Sebagai contoh, Photoshop CS dapat digunakan untuk membuat menu dan tombol (button) DVD.

Format File

Photoshop memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis gambar berformat raster dan vektor seperti .png, .gif, .jpeg, dan lain-lain. Photoshop juga memiliki beberapa format file khas:

PSD (Photoshop Document) adalah format yang menyimpan gambar dalam bentuk layer, termasuk teks, mask, opacity, blend mode, channel warna, channel alpha, clipping paths, dan setting duotone. Kepopuleran photoshop membuat format file ini digunakan secara luas, sehingga memaksa programer program penyunting gambar lainnya menambahkan kemampuan untuk membaca format PSD dalam perangkat lunak mereka.

PSB' adalah versi terbaru dari PSD yang didesain untuk file yang berukuran lebih dari 2 GB

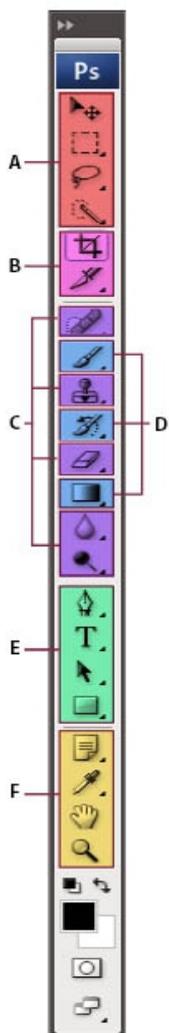
PDD adalah versi lain dari PSD yang hanya dapat mendukung fitur perangkat lunak PhotshopDeluxe.



TOOL DESAIN

PENGENALAN PHOTOSHOP

Tools-tools adobe photoshop dengan shortcutnya



- A Selection tools**
- **Move (V)***
 - **Rectangular Marquee (M)**
 - Elliptical Marquee (M)
 - ⋮ Single Column Marquee
 - ⋮ Single Row Marquee
 - **Lasso (L)**
 - Polygonal Lasso (L)
 - Magnetic Lasso (L)
 - **Quick Selection (W)**
 - Magic Wand (W)

- B Crop and slice tools**
- **Crop (C)**
 - **Slice (K)**
 - Slice Select

- C Retouching tools**
- **Spot Healing Brush (J)**
 - Healing Brush (J)
 - Patch (J)
 - Red Eye (J)
 - **Clone Stamp (S)**
 - Pattern Stamp (S)
 - **Eraser (E)**
 - Background Eraser (E)
 - Magic Eraser (E)

- **Blur (R)**
- Sharpen (R)
- Smudge (R)
- **Dodge (O)**
- Burn (O)
- Sponge (O)

- D Painting tools**
- **Brush (B)**
 - Pencil (B)
 - Color Replacement (B)
 - **History Brush (Y)**
 - Art History Brush (Y)
 - **Gradient (G)**
 - Paint Bucket (G)

- E Drawing and type tools**
- **Pen (P)**
 - Freeform Pen (P)
 - Add Anchor Point
 - Delete Anchor Point
 - Convert Anchor Point

- **T Horizontal Type (T)**
- Vertical Type (T)
- Horizontal Type Mask (T)
- Vertical Type Mask (T)
- **Path Selection (A)**
- Direct Selection (A)
- **Rectangle (U)**
- Rounded Rectangle (U)
- Ellipse (U)
- Polygon (U)
- Line (U)
- Custom Shape (U)

- F Annotation, measuring, and navigation tools**
- **Notes (N)**
 - Audio Annotation (N)
 - **Eyedropper (I)**
 - Color Sampler (I)
 - Ruler (I)
 - Count (I)†
 - **Hand (H)**
 - **Zoom (Z)**

compiled by: psd-tutorial.com

■ Indicates default tool * Keyboard shortcuts appear in parenthesis † Extended only



TOOL DESAIN

Kelemahan Adobe Photoshop :

1. Kurang bagus untuk pembuatan desain majalah atau cetak brosur dengan banyak teks, karena tidak bisa membuat paragraf tulisan dengan sempurna.
2. Ukuran penyimpanan file relatif besar bila terdapat banyak layer dan ukuran gambar yang besar.
3. Proses cetak dalam ukuran kertas pada umumnya, atau ukuran kertas yang besar relatif lebih sulit.
4. Akan lebih rumit ketika mengedit gambar dari banyak layer yang digabung, sebab setiap mengedit satu bagian harus di klik dulu layer yang dimaksud. Ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding software lain yang bisa untuk mengedit dari banyak gabungan gambar tanpa kesulitan.



Keunggulan Adobe Photoshop :

1. Lebih familier dan mudah digunakan dibanding software editing gambar selevel Adobe Photoshop.
2. Fasilitas editing gambar hingga efek variasi gambar lebih lengkap.
3. Bisa menyimpan dalam berbagai format dengan berbagai kualitas gambar beserta resolusi dan ukurannya.
4. Bisa untuk memanipulasi/merekayasa foto, misalnya mengganti background, dll untuk kebutuhan positif.
5. Selain untuk editing foto, sangat bagus juga untuk pembuatan produk lain, seperti banner atau spanduk, kartu nama, dll.
- 6. Fasilitas efek bisa ditambah lagi, yang didapat dari download pada situs resminya.
7. File hasil editan bisa disimpan dalam format JPG dengan kualitas bagus



TOOL DESAIN

1

First, make a new layer on Photoshop. mine is 1920 x 1080 px.

After that, Fill your background with red color



Type M capital to your background and your logo must be come up. following by cutting at the bottom of your logo just like on original McDonald's logo. Don't forget to Rasterize the layer first, right click on your logo and choose Rasterize Layer



2



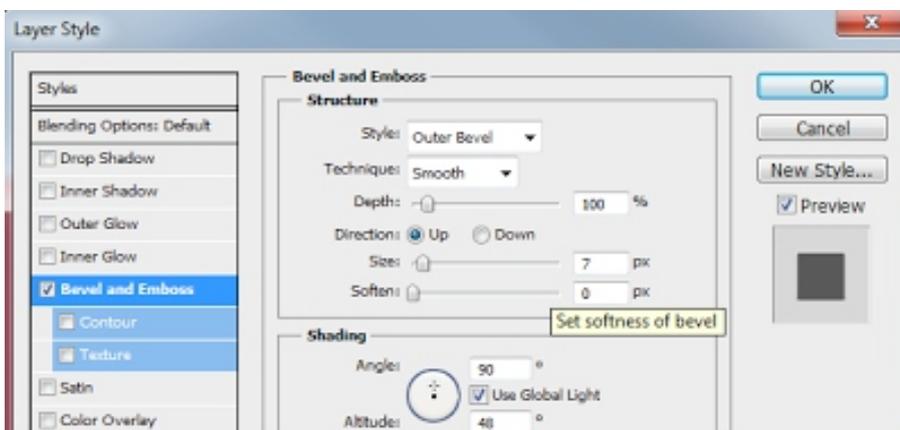
TOOL DESAIN

3



After that, type McDonald's letters just at the area that you cut before. Use Arial Bold font or something similar to font on the original logo. Here the screenshoot:

The last step give little effect to your logo. Just apply these value to each layer:



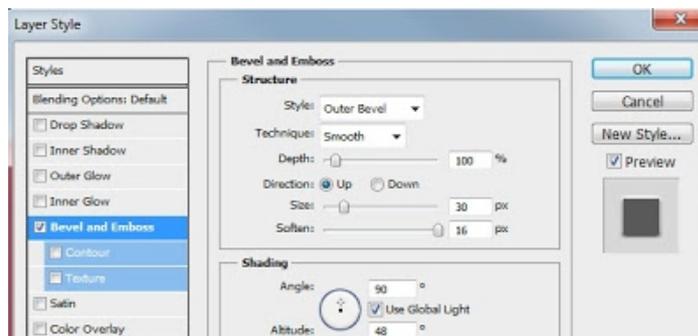
4

Apply this value to



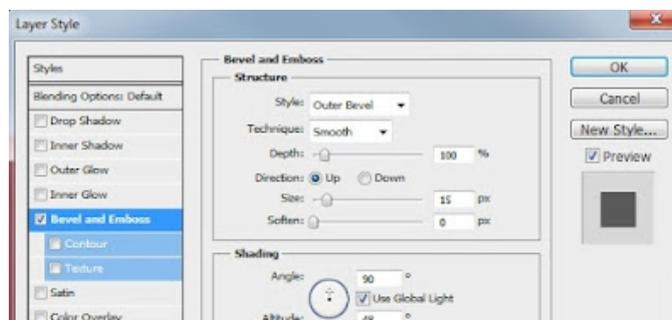
TOOL DESAIN

5



Apply this value to im
lovin it layer

Apply this value to M layer



6



TOOL DESAIN

FINISH





TOOL DESAIN

PROFIL CORELDRAW

CORELDRAW ?

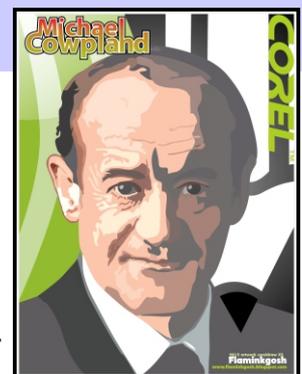


CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. Versi CorelDRAW untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, namun dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan lain sebagainya.

Siapakah penemu CORELDRAW ?

Michael Cowpland yang lahir pada tanggal 23 tahun 1943. Menerima gelar teknik B.Sc dari Imperial College di London. Kemudian pada tahun 1964 pindah ke Kanada dan menyelesaikan pendidikan masternya pada tahun 1968. Ia mendapat gelar Ph.D. dari Universitas Carleton Ottawa pada tahun 1973. Dia adalah salah satu Entrepreneur dari Kanada, businessman, dan pendiri dari Corel. Dialah cikal bakal yang melakukan Research Laboratory. Perusahaan ini melesat sangat cepat begitu produk CorelDraw muncul di pasaran, dan menjadi perusahaan software terbesar di Kanada. Jadi, secara terminologi (bahasa) CoReL merupakan akronim dari Cowpland Research Laboratory.

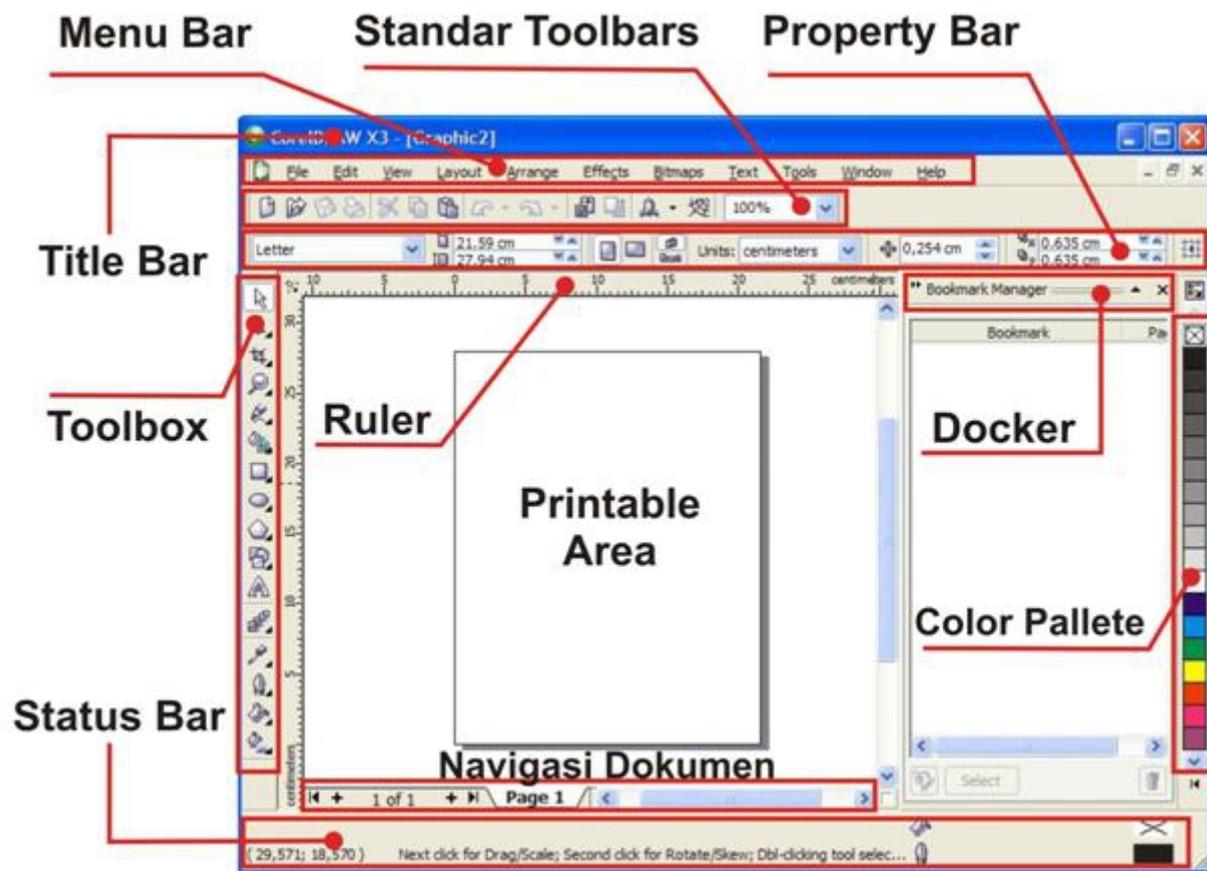




TOOL DESAIN

PENGENALAN CORELDRAW

Tools CorelDraw





TOOL DESAIN

PENGENALAN CORELDRAW

Tools CorelDraw

Apabila anda berkeinginan akan belajar program coreldraw, alangkah baiknya anda mengetahui apa kegunaan tool-tool yang ada di coreldraw. Dengan mengenal fungsi-fungsi toolbox pada CorelDraw, anda akan lebih paham, lebih mengerti nantinya dan akan lebih mudah untuk melangkah lebih jauh tentang coreldraw.

Toolbox di coreldraw biasanya letaknya ada disebelah kanan dan didalamnya apabila diklik masih ada sub bagian dari tool. Simak apa saja fungsi-fungsi dari tool-tool yang ada di coreldraw pada pembahasan samping ini.



| Flyout | Deskripsi |
|------------------|--|
| Shape edit | Tool yang dapat diakses adalah Shape, Smudge brush, Roughen brush dan Free transform. |
| Crop tool | Tool yang dapat diakses adalah Crop, Knife, Eraser dan Virtual segment delete. |
| Zoom | Tool yang dapat diakses adalah Zoom dan Hand. |
| Curve | Tool yang dapat diakses adalah Freehand, Bezier, Artistic media, Pen, Polyline, 3 point curve, Interactive connector dan Dimension. |
| Smart | Tool yang dapat diakses adalah Smart fill dan Smart drawing. |
| Rectangle | Tool yang dapat diakses adalah Rectangle dan 3 point rectangle. |
| Ellipse | Tool yang dapat diakses adalah Ellipse dan 3 point ellipse. |
| Object | Tool yang dapat diakses adalah Polygon, Star, Complex Star, Graph paper dan Spiral. |
| Perfect Shapes | Tool yang dapat diakses adalah Basic shapes, Arrow shapes, Flowchart shapes, Banner shapes dan Callout shapes. |
| Interactive | Tool yang dapat diakses adalah Interactive blend, Interactive contour, Interactive distortions, Interactive drop shadow, Interactive envelope, Interactive extrude dan Interactive transparency. |
| Eyedropper | Tool yang dapat diakses adalah Eyedropper dan paint bucket. |
| Outline | Tool yang dapat diakses adalah Outline pen, dan outline color, kumpulan outline dengan ketebalan berbeda dan Color docker. |
| Fill | Tool yang dapat diakses adalah Fill color, Fountain color, Pattern fill, Texture fill dan PosScript fill dan Color docker. |
| Interactive fill | Tool yang dapat diakses adalah Interactive fill dan Interactive mesh fill. |

Ket. daftar flyout diatas yang terdapat pada CorelDraw 13 / X3

By : **ALIF-ILMU**



TOOL DESAIN

SHORTCUT CORELDRAW

Align Bottom ==> B
 Align Centers Horizontally ==> E
 Align Centers Vertically ==> C
 Align Left ==> L
 Align Right ==> R
 Align To Baseline ==> Alt+F12
 Align Top ==> T
 All Small Capitals ==> Ctrl+Shift+K
 Artistic Media ==> I

Back ==> Ctrl+PgDn
 Bold ==> Ctrl+B
 Brightness/Contrast/Intensity... ==> Ctrl+B
 Bring up Property Bar ==> Ctrl+Return
 Bullet ==> Ctrl+M

Rotate ==> Alt+F8
 Center ==> Ctrl+E
 Center to Page ==> P
 Color Balance... ==> Ctrl+Shift+B
 Color ==> Shift+F12
 Color ==> Shift+F11
 Convert ==> Ctrl+F8
 Convert To Curves ==> Ctrl+Q
 Convert Outline To Object ==> Ctrl+Shift+Q
 Cut ==> Ctrl+X
 Cut ==> Shift+Delete

Break Apart ==> Ctrl+K
 Combine ==> Ctrl+L
 Contour ==> Ctrl+F9
 Copy ==> Ctrl+C
 Copy ==> Ctrl+Insert
 Duplicate ==> Ctrl+D
 Ellipse ==> F7
 Envelope ==> Ctrl+F7
 Export... ==> Ctrl+E
 Ungroup ==> Ctrl+U

Find Text... ==> Alt+F3
 Format Text... ==> Ctrl+T
 Freehand ==> F5
 Full-Screen Preview ==> F9
 Graph Paper ==> D
 Group ==> Ctrl+G
 Import... ==> Ctrl+I
 Lens ==> Alt+F3
 New ==> Ctrl+N
 Open... ==> Ctrl+O
 Options... ==> Ctrl+J

Text ==> Ctrl+F10
 To Back ==> Shift+PgDn
 To Front ==> Shift+PgUp
 Undo ==> Alt+Backspace

Underline ==> Ctrl+U

Import... ==> Ctrl+I.
 View Manager ==> Ctrl+F2

Zoom ==> Z
 Zoom Out ==> F3
 Zoom One-Shot ==> F2
 Zoom To Fit ==> F4
 Zoom To Page ==> Shift+F4
 Zoom To Selection ==> Shift+F2



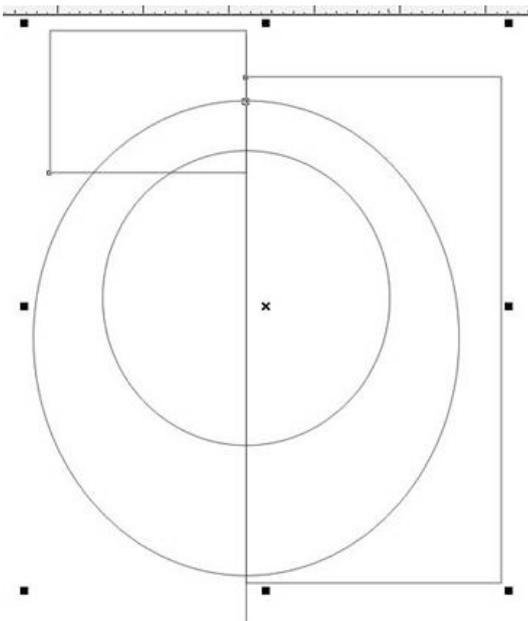
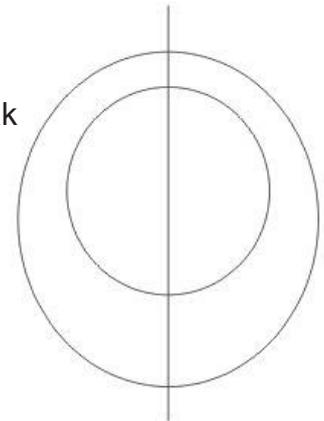
TOOL DESAIN

Membuat Logo

STARBUCKS

Langkah-langkahnya :

1. Saya rasa bagian tersulit dari logo ini adalah dibagian tengah logo, jadi kita mulai dari tengah-tengah logo tersebut, buatlah satu garis tegak lurus, ini akan menjadi sumbu tengah kita nanti, karena bagian tengah dari logo starbucks itu sangat simetris jadi memudahkan kita untuk membuatnya. Setelah membuat sumbu tadi, lalu buatlah object seperti gambar disamping ini.

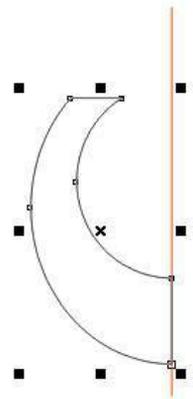
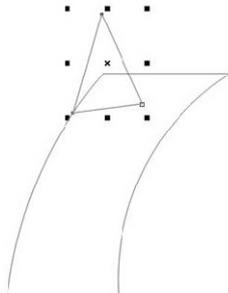


2. Sleksi kedua object diatas, (kecuali garis sumbu kita) setelah terseleksi lalu Combine (Ctrl+L), lalu buat object persegi untuk memotong bagian yang tidak diperlukan, letakkan seperti gambar disamping ini



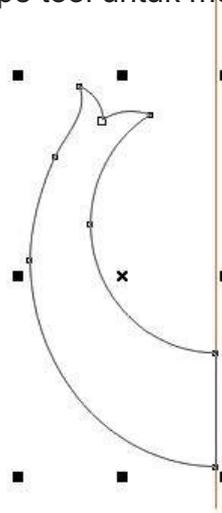
TOOL DESAIN

3. Lalu potong dengan Trim Tool (klik object pemotong > tekan Shift + klik object yg akan dipotong > klik Trim) maka jadilah bentuk disamping ini



4. Lalu kita buat buntut dari Twin Tailed Siren, gunakan Bezier Tool untuk membuat bidang seperti disamping ini

Entah bentuk apa itu (asal aja udah... wkwkwk), seleksi kedua object tersebut (object pertama dan kedua) lalu Weld-kan, gunakan Shape tool untuk meng-edit object tadi hingga menjadi seperti gambar dibawah ini.

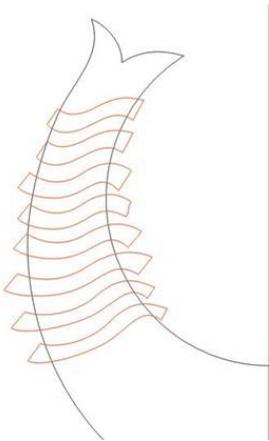


Ok.. Tailnya udah hampir jadi, sekalian kita jadikan (walah bahasanya maksa banget...)

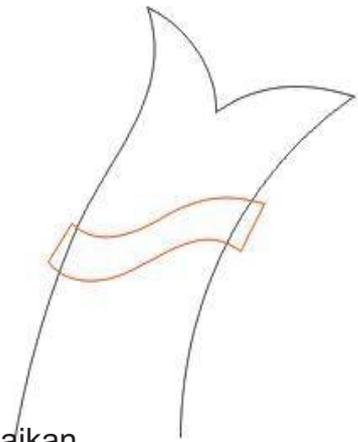


TOOL DESAIN

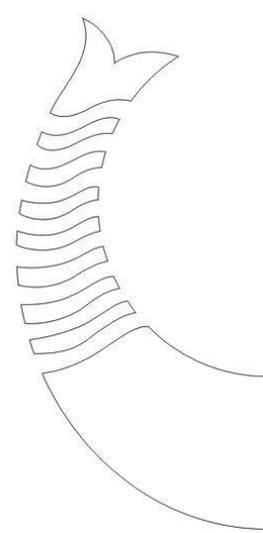
5. Lalu buat lagi object seperti gambar yang ber-Outline merah disamping ini



Lalu copy object tersebut, letakkan dan sesuaikan ukurannya seperti gambar disamping ini



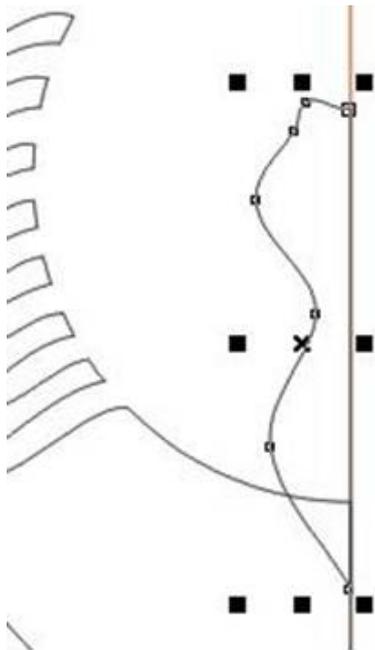
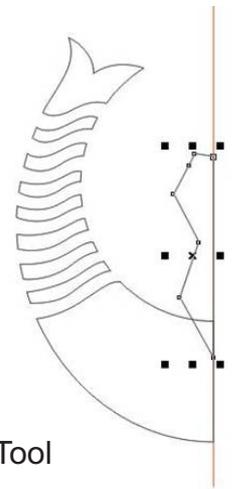
Setelah itu seleksi semua object yang ber-Outline Merah Weld-kan lalu tekan Shift+Klik Object Outline Hitam jika langkah kita benar, maka akan terbentuk object seperti gambar disamping ini





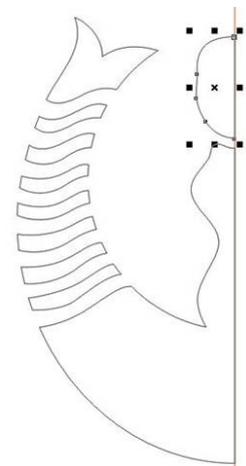
TOOL DESAIN

Memang trlihat acak-acakan tapi itu tidak penting, masalahnya nanti ada beberapa bagian yang hilang setelah semua jadi (:D), Tailnya sudah jadi, kita tinggal membuat bagian- bagian lainnya.



6. Buat lagi bidang dengan menggunakan Bezier Tool seperti gambar dibawah yang terseleksi ini Setelah itu edit dengan Shape Tool sampai menjadi seperti gambar disamping ini

Weld-kan dengan object pertama tadi





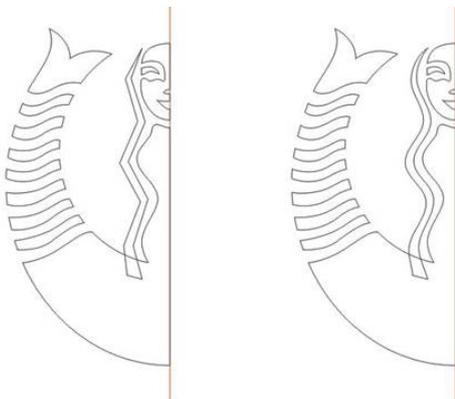
TOOL DESAIN

>



7. Wajah sekarang, buat lagi bidang dengan bezier tool dan edit menggunakan Shape Tool sampai menjadi seperti ini

lalu buat lagi beberapa bidang seperti dibawah ini untuk membuat mata, hidung dan mulut Siren(tanpa sungkar..jiahaa...)

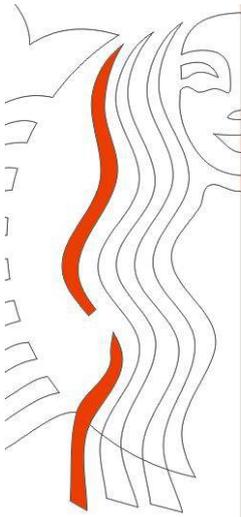


Lalu seleksi semua tiga object baru tersebut, Weld-kan, setelah itu tekan Shift dan klik wajah lalu Trim-kan

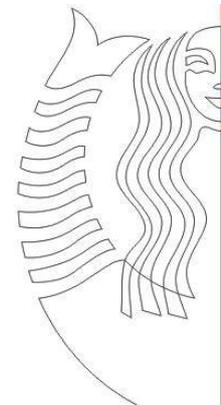


TOOL DESAIN

Hasil Trim tadi seperti gambar diatas...



8. Bagian wajah, badan dan ekor sudah jadi, sekarang mari kita membuat rambutnya, buat bidang dengan Bezier Tool lalu Edit dengan Shape Tool sampai membentuk object seperti disamping ini

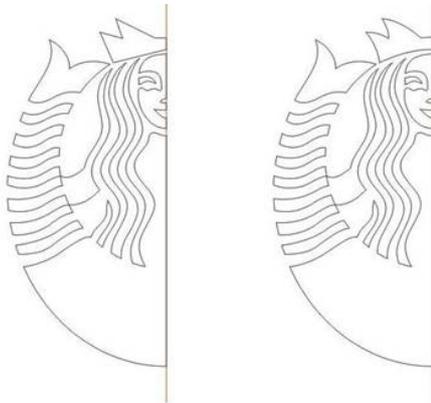


Lalu Copy dua kali object yang baru saja kita buat ke kiri dan sesuaikan ukurannya sampai seperti gambar disamping ini





TOOL DESAIN



Potong sedikit pada rambut paling kiri seperti yang saya warnai merah disamping ini

Seleksi semua object yang ada lalu Weld-kan, tambahkan tangan seperi gambar dibawah ini (catatan : Warna merah pada gambar diatas hanya sebagai pembantu saya menjelaskan)

Semua bagian sudah selesai, hanya kurang mahkota saja.

8. Kita buat bidang lagi sebagai mahkota, masih seperti tadi, Bezier Tool yang akhirnya harus diakhiri dengan Shape Tool (hehee..) seperti gambar disamping ini

Masalah bintang diatas mahkota, itu urusan mudah, dalam Corel sudah ada jadi kita tinggal menggunakan Tool saja

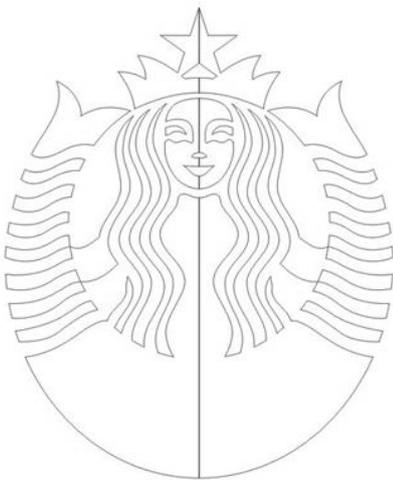


letakkan persis diatas mahkota, ukurannya sesuaikan, lalu potong setengah bintang tersebut, seleksi semua object lalu weld-kan lagi jadilah wujud seperti gambar berikut

Seleksi object lalu Copy Mirror (Tekan Ctrl dan tarik Bounding Box sebelah kiri ke kanan, setelah muncul garis-garis bantu klik kanan << cara yg paling mudah) seperti gambar disamping ini

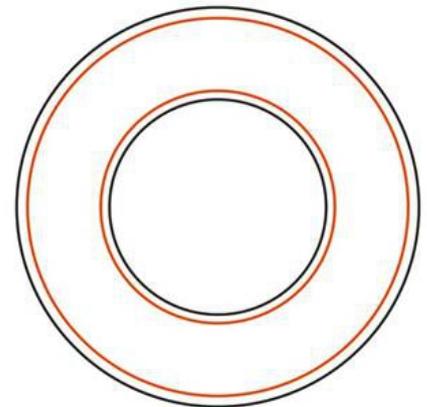


TOOL DESAIN



Seleksi semua lalu Weld-kan, jadilah Twin Tailed Siren... hwehehehe

10. Buat beberapa lingkaran seperti gambar berikut ini



Lingkaran yang ber-Outline merah di Combine-kan lalu beri warna hijau



TOOL DESAIN

11. Untuk memasukkan tulisan ke dalam lingkaran gunakan Fit Text To Pat (Text >> Fit Text To Pat) seperti gambar dsamping ini

untuk membalikkan tulisan yang terbalik(Pada bagian coffee disini) gunakan Mirror Horizontally maupun vertically



12. Setelah selesai dengan tulisan tadi tambah kan bintang(semua ukuran diharapkan temen2 bisa menyesuaikan dengan improve2 temen2 sendiri), gunakan Star Tool seperti diatas tadi, letakkan dan sesuaikan





TOOL DESAIN

13. Setelah itu seleksi lingkaran bagian luar tadi, lalu Contour (Effect>>Contour atau Ctrl+F9) beri warna hijau pada Contour tersebut dan berilah warna hitam pada lingkaran paling kecil seperti gambar dibawah ini

(Effect>>PowerClip>>Place Inside Container) kedalam lingkaran berwarna hitam, sesuaikan letaknya seperti gambar berikut ini



FINISH

BISNIS DUNIA

DKV



Design is not some button in your photosop

Design is the method of putting form ad content together.
Can be art , Can be aesthetics. Is so simple , that's why it is so complicated

graphic
DESIGN

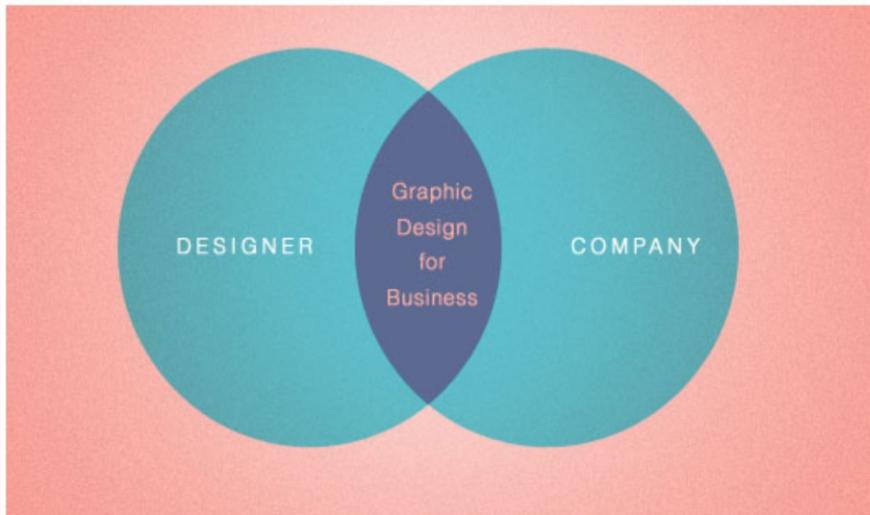


Desain Grafis merupakan salah satu lahan bisnis yang tumbuh pesat dan berkembang sejak tahun 80-an. dengan perkembangan dunia publikasi, advertising dan visual, desain grafis menjadi salah satu bidang bisnis yang mampu menciptakan wirausaha-wirausahawan sukses terbanyak di Indonesia dan membuka peluang usaha bagi sekitar 100.000 s/d 500,000 tenaga kerja di Indonesia. Bahkan saat ini diperkirakan lebih banyak lagi. Mengingat usaha ini telah merambah jauh sampai ke seluruh wilayah Nusantara.

Desain produk grafis merupakan yang menjadi khusus yaitu jasa unggulan berada dalam klasifikasi kemampuan membangun hasil cetak grafika yang WYSIWYG (what you see is what you get) dengan didukung oleh metode kalibrasi menggunakan platform komputer mac dan windows. kegunaan produk grafika dengan



teknologi ini adalah untuk expo produk dengan corak visual yang khas seperti brosur batu alam, dan fungsi – yang mem- ketepatan Yang lain tag-khusus identifikasi



marmar atau katalog lukisan, fungsi lainnya butuhkan warna tinggi. adalah produk untuk keperluan seperti barcode

yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar dalam dan luar negeri. Fungsi produk ini adalah untuk melakukan manajemen produk barang yang biasanya akan dikirim ke pasar luar seperti kerajinan dan karya seni. Teknologi barcoding dan tagging yang ada telah digunakan oleh hampir seluruh trading company berorientasi ekspor di Indonesia dalam kurun waktu lebih dari 17 tahun.

Peranan DKV

- ▶ Perancangan Tekstile Designer
- ▶ Desain Grafis / Graphic Design
- ▶ Perancangan Identitas Visual
- ▶ Logo type / Corporate Identity
- ▶ Perancangan Maskot



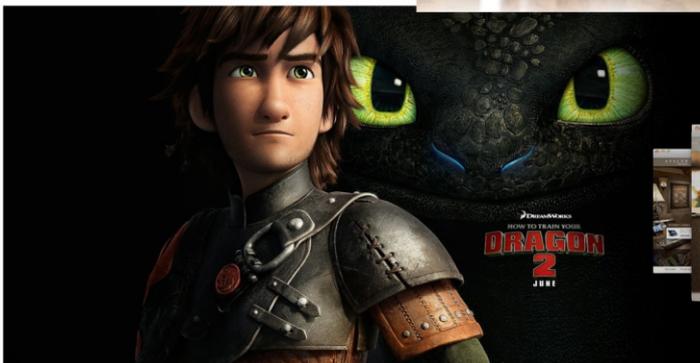
Bisnis

Dunia DKV



Peranan DKV

- Fotografi
- Typograher
- Film Animasi komputer
- Desain Kemasan
- Grafik Data
- Desain Web
- Perancangan Rambu
- Desain Exhibisi



DESIGN
IS KING

DAFTAR PUSTAKA

■ Adi Kusrianto, Pengantar Design Komunikasi Visual
Babyboss and Concept Magazine

■ Modul desain grafis teori-dkv-1-2-3

■ www.google.com

■ Hendi Hendratman, Computer Graphic Design!
www.sunardipw.blogspot.com
X24 design

■ MODUL PRINSIP GRAFIS

■ Eka.Nirmanana Seni Rupa dan Desain.
<http://eka.web.id/definisi-nirmanana.html>.diakses pada tanggal 18 Juni 2014.

Desain grafis
Photoshop

CorelDraw
Visual Bitmap

■ <http://bloggerbondowoso24.blogspot.com/2013/04/fungsi-fungsi-toolbox-pada-coreldraw.html>

Good Design send the same message to everyone
Good Art send a different message to everyone

Profil

Penulis



Galuh Chandra .D

M3112061

Gembong Wijang

M3112062



Happy Windiasari

M3112068



D3-Teknik Informatika